

GAMER Culture · Entertainment · Game | 游戏·人 第七十辑

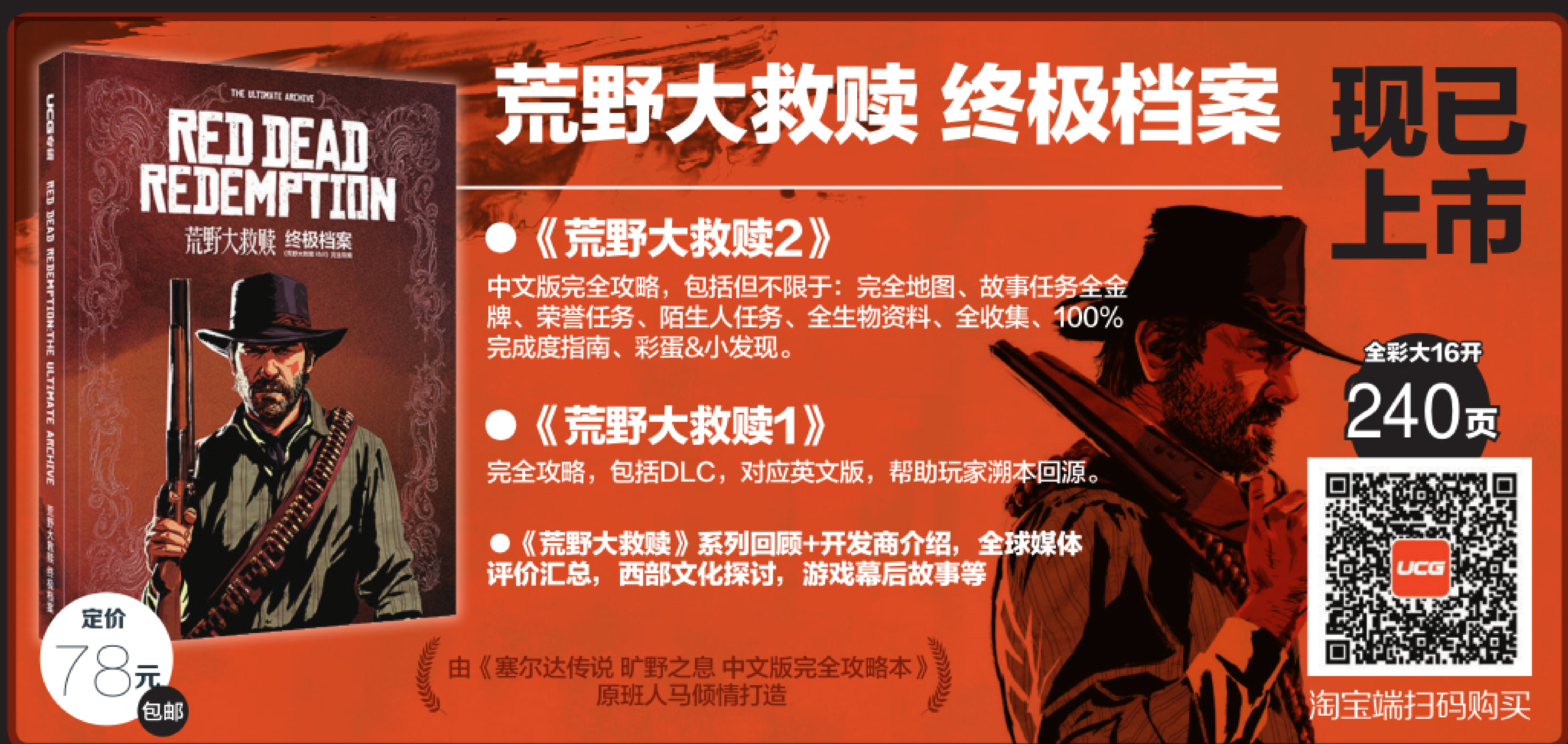
二〇一九年三月



鬼泣 终极档案
●《鬼泣》系列前五作珍藏攻略
系统详解 | 详细数据 | 技巧教学
收集指南 | 成就/奖杯攻略
●平成最强ACT《鬼泣5》豪华攻略
操作详解 | 收集指南 | 心得技巧
成就/奖杯攻略 | DMD&HAH难度全战点解析
●系列文化漫谈
《鬼泣》系列时间线回顾 |《鬼泣》开发秘闻 | 登场人物、敌人原型考究
《鬼泣》系列历代宣传影像 |《鬼泣》全球高玩精彩连段
全彩大16开
200页以上
+DVD光盘
*封面暂定
定价
58元
包邮
3月底 全国上市
更多精彩内容，敬请期待
淘宝端扫码进店



首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫？
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
授权中文版
现已上市 扫码购买
定价
88元
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集



荒野大救赎 终极档案
现已上市
●《荒野大救赎2》
中文版完全攻略，包括但不限于：完全地图、故事任务全金牌、荣誉任务、陌生人任务、全生物资料、全收集、100%完成度指南、彩蛋&小发现。
●《荒野大救赎1》
完全攻略，包括DLC，对应英文版，帮助玩家溯本回源。
●《荒野大救赎》系列回顾+开发商介绍，全球媒体评价汇总，西部文化探讨，游戏幕后故事等
全彩大16开
240页
定价
78元
包邮
由《塞尔达传说 旷野之息 中文版完全攻略本》原班人马倾情打造
淘宝端扫码购买



挺进新世界

“你们杂志有没有开抖音号？”

有段时间没有联系的老同学某天突然在微信上跟我聊天，开口就问了一句让我有点儿“黑人问号”的话。

我不敢说自己有多了解抖音，但在这个信息爆炸的时代，别说翻微博了，就连在用某些不存在的社交软件时，我都能看到其他国家地区的人在纷纷转发抖音的视频，我们国家的某些报纸媒体在上面的官方账号甚至以推送抖音的内容作为每天新闻内容的补充，所以这个平台产出的内容到底是个什么样的形式，我自问大概还是心里有数的。

然而问题来了，抖音和 UCG 有什么关系？

接下来的谈话发展就有点超出我的想象了，原来还有人在抖音上通过发游戏视频短片来赚人气？而且除了《绝地求生》、《刺激战场》这类比较大众化的移动端作品，还有家用机作品的视频？

我必须承认自己完全没有往这方面想过，没有哪怕一秒钟有考虑到用任何一个新生的，尚未经受时间考验的媒介来去宣传我们自己的产品，去表达我们自己的观点。

因为潜意识里面，我下意识觉得他们不会长久存在，网络信息朝生夕死，话题和热点转瞬即逝，用户的关注和情绪起伏不定，整体的内容缺乏存续的能力。

或许我是对的，或许我是错的，但想要证明这种预感，可能需要几年的时间，也可能只需要一夜之间。

而在这个过程里，市场的风潮所带来的关注和传播却是实实在在的，目前包括 UCG 和《游戏 · 人》所缺乏的，也恰恰就是这种额外的关注和传播。

所以虽然我仍然不觉得我们会变成一个靠短视频来制作内容的游戏媒体，但其实阻止我们去尝试新事物的这种心态，未必就是完全正确的，毕竟所谓的机遇，正是在不断试错的过程当中，才能够碰到。

这个机遇可能不会是抖音——这话我先帮大家说了，因为我也是这么觉得的，毕竟这个平台上属于主机游戏玩家的用户群体可能并不会太大，宣传效果不会太好。可是或许下一个新媒体就是？或者是下下一个？如果我们不去尝试，那么我们永远都不会知道结果。

不过在尝试各种千奇百怪的宣传手段之前，有一个事情是必须要先做好的，那就是内容本身。根据各位读者大人的反馈，我们在今年开始，把杂志的制作周期正式定成了季刊，所以每年的四本《游戏·人》也会以“年份”+“季度”的形式来命名。

那么，接下来，就请欣赏我们在新的一年为大家呈现的《游戏 · 人》2019 年第一季里包含的各种精彩内容吧！





封面用图：死或生6

©KOEI TECMO GAMES CO., LTD. & All rights reserved.

游戏·人 第 70 辑

责任编辑：黄曦帆　**封面设计：**雷普利

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《游戏·人》，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

郑重声明

未经《游戏·人》同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本辑内容，一经发现，将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿因此而带来的所有损失。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》
读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

秘密花园特大号

017　地铁 流亡
038　孤岛惊魂 新曙光
068　Apex 英雄
096　除暴战警 3
124　圣歌

业界风云

游戏人物

003　当“猩猩”转身而去——雷吉为任天堂创造的传奇

周游列闻

010　Bioware 工作室生存状态探析
014　《荒野大救赎Ⅱ》——收集癖玩家的虚拟乐园

游戏风采

024　游戏评台

文化漫谈

特别企划

033　军用无人机飞行员的“游戏”体验是怎样的？

斑斓之书

042　现实中的“梅利威瑟”——黑水公司的前世今生
052　东瀛采风

游戏剧场

059　旅人们的回忆·下——《八道旅人》剧情小说第三辑
074　“塞莱斯特山”——一场直面自己的心灵之旅
086　在“无尽”的冒险的背后——《无尽传说 艾尔文年代记》（终）

幻想职业图鉴

094　现实与幻想的交界线——现实职业与 RPG 图鉴（四）

影漫世界

动漫秀

105　简述“蜘蛛宇宙”

映画馆

112　《无敌破坏王 2》彩蛋背后的现象解构

电影评台

118　热片进行时——2018 年 12 月 -2019 年 2 月电影推荐

游乐园

128　《游戏·人》第 70 辑音乐介绍

当“猩猩”转身而去

雷吉为任天堂创造的传奇

文：80 后写稿佬　编：余烬　美编：Juxi



雷金纳德·菲尔斯 - 艾米（Reginald Fils-Aime）这个名字听起来有些陌生，但是他的另一个名字——“大猩猩”雷吉，想必是如雷贯耳。

大家对于雷吉的印象，大多是他在荧幕上那或干练或有趣的形象。但很少有人知道，在那犹如吉祥物一样的形象背后，是一个极为专业的营销天才孜孜不倦的努力成果。雷吉的专业奖项包括一个广告业界最受推崇、最富盛誉的国际性广告大奖克里奥大奖，两个更集中关注广告带来的实际效果的艾菲奖，一个 AICP 广告优秀奖，和一个美国营销协会的“爱迪生奖银奖”。1998 年，他被《广告时代》杂志评为“营销 100 强”……

因此，趁着他在二月份宣告即将从任天堂退休之际，我们不妨来回顾一下这位移民后代是如何横跨餐饮、快消和娱乐等多个领域，成就不朽的营销传奇。

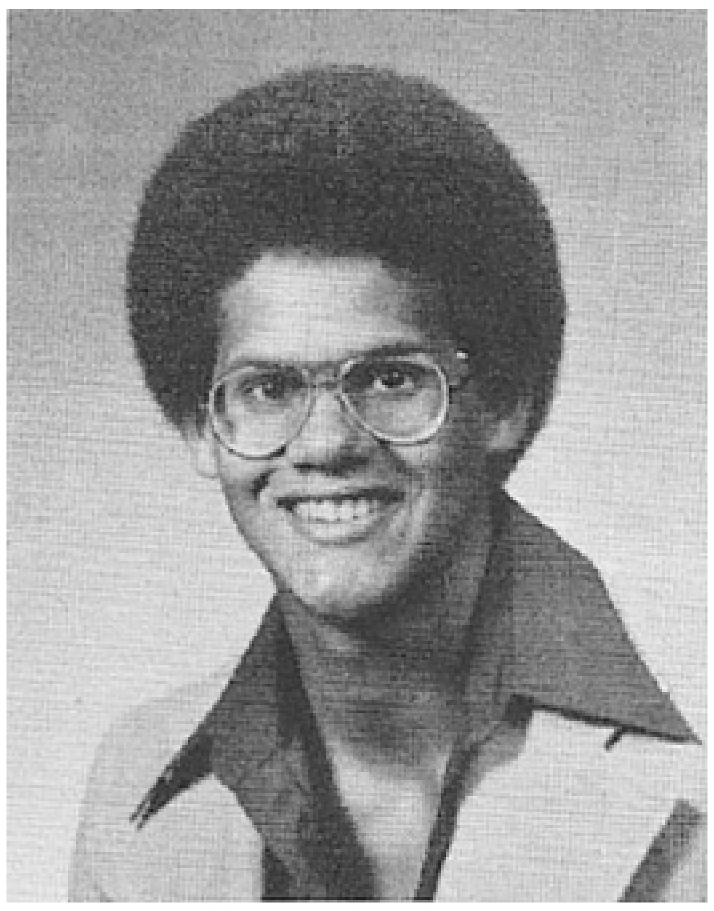
移民后代 商业奇才

从雷金纳德·菲尔斯 - 艾米这个奇特的名字构成大概也能猜到他并不是传统欧美人的后裔，在多个采访中，雷吉都曾经将这个从祖辈到自己、富有戏剧色彩的身世娓娓道来。

在上世纪 50 年代，海地的军事政变期间，雷吉的祖父曾经是军队中的重要将领，率领军团推翻了他外祖父所效力的政府内阁，尽管外祖父只不过是负责医疗培训相关事务的人员，但政治立场对立的大环境下，注定了两家人之间很难促成婚事。

更出乎意料的是，这两家人的孩子竟然真的相爱了，看上去就像是现代版“罗密欧与朱丽叶”。幸运的是，他们不用像莎翁悲剧里的主人公那样殉情而终，也没有像狗血剧里那样被迫分手，两个思想独立的年轻人无力对抗海地国内的政治压迫，选择逃到了北美大陆，定居在纽约的布朗克斯区，他们的恋情也在那里开花结果，并且诞下了结晶，那便是小雷吉。

来到了陌生而发达的地区，自然比不上家里相对优渥的条件，幸好父母两人都在海地接受过正规的大学教育，到了美国恶补了英语之后，也各自走上了岗位。雷吉的母亲从事零售业服务，父亲则成为了一名机械师。虽说职业无分贵贱，但是收入水平就决定了他们在社会中的地位。



“我在一个中下阶层家庭里成长，在班上是少数族裔。”雷吉如此说道。但是，小雷吉拥有一位凡事总会看到阳光一面的母亲，言传身教地传承了“不会担心，不会胡扯，不会动摇，不会痛苦”，这让这位小小的海地裔移民后代还是对自己的未来充满憧憬。不过雷吉向往的并非是游戏行业，而是自然科学领域，就像是许多人小时候都想成为科学家一样。12 岁的雷吉就曾经买来了大学的化学课本，想要自学成才。不过随着年岁渐长，金钱世界的诱惑力逐渐取代了对科学的追求。

在欧美游戏人中，许多都有着很好的大学教育经历，雷吉也不例外，甚至是其中的佼佼者。

1979 年，雷吉被世界顶级私立研究型大学康奈尔大学录取。这所顶级学府不仅是常春藤联盟成员之一，更是在招生录取上最早实行不计贵族身分，不分信仰和种族，并以创建学科齐全、包罗万象的新型综合性大学为目标，因而该校被誉为美国历史上第一所具有真正意义的全民大学。对于少数族裔出身的雷吉而言，可以说是最好的求学之地了。而在这所平权学校中，雷吉甚至当上了 Phi Sigma Kappa 兄弟会的主席，致力“促进兄弟情谊”、“促进学术”和“性格发展”这三大要旨，而雷吉自律的个性也在此间得以彰显，他是学校内少有的没有因为宿舍内务问题而遭到责骂的学生。

雷吉在大学主修商业和金融，在选择专业方向时，或许是受母亲影响，更多是因为被宝洁集团选中，他成为了一名品牌经营管理的候补生，这样的职位原本只是为 MBA 的在读生准备的，这一殊荣让他最终选择了市场营销方向，这似乎也注定了雷吉的整个职业生涯将会相当精彩。

毕业后，雷吉顺利进入了宝洁，在食品和饮料部门任职，在 8 年的工作中，他成长为一个优秀的管理人才，由此也因利乘便，加入到必胜客，担任全美市场高级总监，在任期间，他推出了“大脚披萨”和“大纽约客披萨”两款产品，更重要的是在这个过程中，雷吉愈发了解快消商品的节奏和市场需求，继续丰富着他在餐饮业的资历，并且一步步往上爬。



不久之后，雷吉被挖角到吉尼斯进口有限公司，负责多个国家的健力士啤酒的行销；在为欧洲三大自行车厂商“Derby Cycle”担任销售总监的时候，他经营着 8 个大大小小的品牌，这可不是本山大叔“要啥”的自行车，8 个品牌中就包括风靡欧洲的“兰令”，也就是国人常称的“风头牌自行车”，以及以制造 BMX 起家的山地自行车新贵“Diamondback”；而这段历程的最高点，是他担任了世界餐饮业巨头——熊猫餐饮的高级副总裁。

在餐饮及消费品行业摸爬滚打的了十多年之后，雷吉到达了一个雇员在这个行业所能到达的高峰，是继续在这个行业安稳度日？或是自立门户，成为一名老板？大概是许多中年人的选择，然而年近四十的雷吉，给出了第三种答案。

触电娱乐 走向幕前

世纪之交，全球娱乐产业进入了一个新的高峰，雷吉看准了这个机遇，跳槽到这个全新的领域，他加入了 MTV，并成为了其子公司 VH1 的高级营销副总裁。VH1 network 的目标人群是 25 岁到 49 岁的人群。这个男人在坚持传统之余将节目的新受众定位在年轻人身上。他喜欢这个挑战，迅速地为频道获得了超 30% 的收视提升。在 911 的灾难发生之后，他又负责慈善筹款演出的商务策划，成功在活动中筹得超过 3500 万美元，充分展现了其出色的营销天赋。

只是他没想到，这种向更广阔年龄层探索的除了广大的受众，还有老牌游戏厂商任天堂。

投身商界 20 年后，雷吉终于和游戏扯上了关系，任天堂素来有面向全年龄玩家的理念，将受众从青少年推广到更多样化的受众的想法，刚好与雷吉从中青年向青少年的探索异曲同工，这成为了任天堂向他伸出橄榄枝的原因。

内忧外患的任天堂需要进行一场巨大的革新，从 N64 到 NGC，任天堂已经失去家用机行业的王座很久了，不仅在第五世代被索尼的 PS 赶超，在第六世代，强势登场的的 Xbox 也在销量上完成了对 NGC 的超越，这种销量上的超越不仅在硬件上，就连软件上也是如此。《任天堂明星大乱斗 DX》是 NGC 上销量最好的作品，而销量却“只有”750 万份左右，但 PS2 同在 2001 年发售的《GT 赛车》就接近 1500 万份，且三部登陆 PS2 平台的“《横行霸道》系列”，销量也远超任天堂主机的任何作品，同时，Xbox

的看家作《光环》系列"也表现出强劲的销售势头。任天堂也被粉丝和经济专家诟病没有将钱用到合适的地方，在别人新主机探索新的主流技术的时候，他们却只是在依赖"马力欧"，这使得NGC虽然机能不弱于对手，但缺乏网络连线和DVD播放功能成为了他们的重要败因。而游戏内容过于偏重于儿童也使得许多出色的成人向作品无法为主机带来更好的经济效益。

尽管任天堂在掌机行业掌控着不错的优势，但是死敌索尼正摩拳擦掌，准备用更强的硬件设备进军掌机市场，践行"凡有的，还要加倍给他叫他多余；没有的，连他所有的也要夺过来"的"马太效应"。

另一方面，相爱相杀的翁婿山内溥和荒川实先后离开了任天堂和NOA的宝座，岩田聪被选为任天堂的掌舵者，但这还远远不够扭转任天堂的颓势，那些对于任天堂的批评观点依旧存在。

在2003年的E3展上，任天堂举行了一个被诸多媒体诟病的发布会，游戏阵容不算太差，演示的方式却并不令人讨喜，像PPT一样的演讲方式导致掌声寥寥；《吃豆人VS.》是其中主推的游戏，但是冗长的演示令气氛显得十分沉闷。岩田聪声音不大，看上去还有些腼腆。NOA营销主管乔治·哈里森一身西装革履，也显得沉闷古板，当他用"马力欧永远不会打妓女"这样的词汇来讽刺当时销量上佳的《横行霸道》系列"时，引起了一阵意味深长的哄笑，因为这话听起来颇有点酸溜溜的感觉。惟一能够在大众面前表现自如的人是老熟人宫本茂，但他和"翻译"的演示过程也并没有引起多大的回响。

反而是IGN的四位编辑目无表情看完了整个发布会，被制成了表情包，成为了人们表达无聊情绪时的常用图。



▲成为传奇的表情图。

相较于"天才程序员"但在公众面前谨言慎行的岩田聪，总是笑脸迎人、将欢乐带给大家的宫本茂，任天堂需要的不只是马力欧和林克这些虚拟的英雄，而是一个真正懂美国市场并且懂得如何展现产品优势，还能打破过去保守印象、如波特曼"媒介即隐喻"理论那般通过自己的形象给予受众信心的人才。

"沧海横流，方显英雄本色"这样的句子虽然老套，但是却相当贴切。2003年12月，雷吉正式签约任天堂美国公司（NOA），担任销售和市场执行副总裁。他最初的职责包括任天堂在美国、加拿大和拉丁美洲的所有销售和营销活动。这是他的老本行，"在任天堂我所能遇到的机遇（指用户群体），恰好是我在市场运营中的根源所在，我能运用过去十到十二年在青少年和年轻人领域的经验，真正帮助这个品牌到达新的高度。"

雷吉的能力很快得到展现，他和同事在研究中确定了大家奋斗的目标——尽管传统意义上，游戏的主体受众是年轻男性，但实际上女性或是超过25岁的受众也是相当乐意购买游戏的，甚至有很多老年人也会玩游戏，而他们的消费力也远非青少年可比，关键在于他们呈现的游戏以及呈现游戏的方式。而这也是任天堂聘用他的重要原因之一，雷吉为了了解年轻人的心态，每周会和居住在前妻处的三个处于青春期前后的孩子交谈数次。而为了研究更成熟的人群，即那些从不玩电子游戏或已经放弃电子游戏多年的人，他也做了大量的工作。

另一方面，美国观众需要一个充满自信和强势的人来征服他们，而这也是任天堂需要雷吉来做到的，雷吉也做到了，自此之后多年，任天堂的E3发布会引发了无数的经典，雷吉的人设和形象，也从这一次次的经典中得以成为传奇。



拉开帷幕 焦点所在

在2004年的E3上，我们看到了这样的一幕：这个身材魁梧、酷似游戏里的"森喜刚"的男人登上了舞台中央，以极其自信的姿态向着不熟悉的观众说道：

"我的名字是雷吉（Reggie），我来是为了狂拽酷炫（kicking ass），是为了青史留名，这一切都是通过制作游戏来实现。"

一连串的话语如连珠炮发，掀开了这场精心准备的盛典。在人们还在消化雷吉带来有别于过去任天堂发布会的言辞，雷吉又在一连串播片之后重新出现。"这是游戏的时光，对我来说，这是新的一天，对于任天堂来说，也是一个新的开始。"雷吉代表任天堂说出了成长计划，那就是任天堂不仅仅是为"核心玩家"服务，还会面向更广阔年龄层的不同类型玩家。雷吉的连环拳继续出击，这一次他的攻击更加有的放矢，直指任天堂的两大竞争对手。

"我们的竞争对手之一是日本的一家制造商，他们想要攫取你的每一笔娱乐收入，把你的所有内容在电子设备的记忆棒上传输。还有另一家公司不在乎你做什么，只要你在他们的操作系统上游玩就行。"雷吉的演讲"诛意"之词像极了总统候选人选举致辞，"我们不是这样的公司。"

在乔治·哈里森短暂地罗列数据之后，雷吉高呼着"等待已经结束"重新回到台上。他从西装口袋里掏出了一台精致的折叠掌机，就像是狒狒拉飞奇向百兽展示辛巴，好吧，这次是猩猩。

他向观众详细地介绍新掌机的双屏幕和触摸屏，还有"DS"所带表的含义——"Devloper System"，给予世界上所有具有出色天赋的开发者一个新的工具，新的方式去诠释他们天马行空的创意，最后给予大家游戏的愉



悦和享受。这是任天堂从硬件设计到理念上全面对抗同时期索尼发表的新掌机 PSP 的信号。

然而，任天堂的野心以及雷吉的表演还未停止，更大的高潮随着宫本茂带着剑与盾登场，任饭们心心念念的林克和“黄昏公主”在雷吉的引导下揭开了神秘面纱的一角，但已经引起了现场的炸裂，将任天堂和雷吉的声望一下子推到了高峰。

这显然是一次经过精心安排的演讲，自信的雷吉用精准的自我营销方式击中了年轻人的“痛点”。

在许多网络新媒体上，不少人围绕“Reggie”这个名字大作文章，各种 P 图出现，雷吉被冠以各种各样的戏称，例如“Regident Evil”（借用“生化危机”的梗），称赞他是能够“Reg-juvenate”（大意是重新活化、年轻化）任天堂，甚至有极端的分子认为这个充满自信和攻击性的“Regg-Hammer”（雷吉重锤）甚至可以去竞选美国的“Regidency”（统治权）。

随后，雷吉的粉丝俱乐部、雷吉饶舌歌曲、雷吉连环漫画和雷吉动作英雄等相关衍生品出现，将雷吉的个人形象进一步提升。

不过“Reggielution”更受人喜欢，雷吉那 16 岁的儿子打电话告诉这位初登游戏界大舞台的大人物在网上所获得这样的昵称，而这恰好和任天堂当时发布的主机代号“Revolution”有着相似的读音。雷吉和任天堂带来的革命性变化，就此开始：“我们的目标是将游戏回归到大众化，我希望能听到玩家们和家人或者朋友一起游玩的体验，而不是传统孤独的、与世隔绝的刻板观念。”



▲粉丝们称他为“雷吉终结者”（Regginator）。

尽管后来雷吉在接受《西雅图时代》杂志采访时透露，整件事情有很多东西都不是自己的主意，而是来自内部的邮件，不过他认可了这些内容，并被说服了要这样做；而他也从中受益，他的表现带来了任天堂所应该表现的态度，让自身形象成为了任天堂的另一个代表性人物。即便日后任天堂对其他厂商的态度有所缓和，但是只要有雷吉在，他们的发布会还是会收到不错效果。

高光时刻 成为玩家

如果说宫本茂和岩田聪引领着任天堂的软硬件部门创造了足以令世人倾倒的产品，那么雷吉便是让这些产品绽放勾人心魄力量的催化剂。

作为一名资深的营销专家，雷吉的能力远不止在台面上。他的生活也不像台上那样充满攻击性、逗趣和表演欲，他并不像宫本茂或是名越稔洋这些大佬那样衣着特别，开着一辆海军蓝的奥迪，买 15 至 30 美元价位的葡萄酒，和相恋已久的女友住在雷德蒙德东区的一套公寓里。为了防止狂热的粉丝和媒体去骚扰正常生活，他没有透露具体住址。而尽管致力于将游戏推广到各个年龄层，尤其是中老年女性玩家，他的女朋友——与雷吉相识时正担任 VH1 的宣传总监——桑娜并不是一名游戏玩家。

正是这样的雷吉，在雷德蒙德的 NOA 总部率领着超过 1000 名雇员开展营销工作，工作从每天早上 7:45 开始，中午他会吃些鲜菜沙拉，办公室里时常备着一大包从“好市多”买来的无糖口香糖，他就在这样的环境中每周工作 70 到 80 个小时，是那些朝九晚六的员工们的两倍。在每个新主机首发的日子，他都会出席首发仪式，并亲自将主机放到玩家手上，尽显自己的“明星”魅力。他对工作抱着很高的期望，不喜欢被别人否定的回答。雷吉对自己的员工要求严格，也给予了商业合作伙伴很大的压力，无论是漫漫长夜，还是周末，他都希望良性地鼓动相关人员完成工作，也会用自己的乐观和自信感染身边人，将任天堂的游戏文化带给每一个玩家。

也正是这样的雷吉，改变了任天堂与美国零售商之间的“游戏规则”。在过去，零售商店只有在任天堂或者其他厂商能够满足他们需求的情况下才会承诺在店面里显眼位置摆放该款游戏硬件。雷吉反其道而行，只有商店向他们订购足够数量的产品时，任天堂才会接受这份订单。从结果上看并没有太大的区别，但是主动权已经发生了逆转，任天堂可以根据订单来灵活调配生产和资源，确保盈利之余节省开支，并将风险转嫁到零售商身上，那些在任天堂下了巨额订单的商家，自然会安排最好的销售配置以及积极配合营销方案，而这种方式用在新主机 NDS 的销售上十分奏效，成功抢得了先机。当然，NDS 和之后 Wii 的喜人销量，让这一切的强硬和妥协都变得十分合理。

2005 年，当君岛达己（也就是 2018 年刚刚退任的任天堂社长）升任 NOA 董事长和 CEO 之后，雷吉成为了 NOA 的总裁和 COO，这是第一位非日本人能够担任这个职务。而他们最大的任务便是接下来 Wii 的发布，以及将 NDS 的销量推向新高。

在 Wii 的开发中，尽管绝大部分“革命性”设计都在日本开发部进行，但是远在西雅图的雷吉还是参与了大部分的讨论。

雷吉深知网络世界的信息都是以爆炸的方式传播，甚至超前于游戏或产品的发布，这常常让宣传人员精心准备的“炸裂彩蛋”失去了预期的效果。任天堂对 Wii 的保密工作做得相当出色，这很好地隔绝了网上的爆料，但是他们也做好准备，在各种公开场合有意识地放出相关信息，确保自家的宣传能够得到最大化的效果。

于是也就有了 2006 年那场经典的发布会。



身穿燕尾服的宫本茂手持 Wii Remote 指挥着一帮 Mii 小人演奏出交响乐，并且引入赛车和动作游戏的操控，掀开了序幕。雷吉登场，提纲挈领地引出了他们筹备多年的游戏不分年龄和性别的概念，这个话题逐渐深入，贯穿了整个发布会的始终：游戏的发展，使得我们不再只是用视觉感受游戏，还有操作感觉；当游戏不再只是单纯的感受，那就到了全民游戏时代，但“所见并非即所得”，惟有真正的游戏才是永存，因为“游戏 = 信仰”。

现场的播片出现了各种各样的游戏情境，成人聚会可以一同感受体育游戏的乐趣，一家人可以坐在一起毫无隔阂地玩游戏，老人们也可以在游戏世界中找到自己的归属感，追求酷炫的青年人可以从飙车、音乐和体感射击游戏中体会刺激，少年则可以徜徉在拟真世界中，情侣们游戏不再只









是女生陪男生玩，“单身狗”也能在游戏中变得心平气和……

雷吉继续自己富有策略性的陈词，当“变革由此开始”的话语从雷吉的口中说出，仿佛有种不一样的味道，他对“有什么不同？可玩性大不大？什么价格？什么名字？有什么游戏？”等一系列问题作出了解释，使得整个发布会成为了他的“布道会”，他陈述着新主机如何像《超级马力欧 64》那样“改变一切”，述说着“Wii”这个名字背后链接所有人以及对未来的意义，讲述着如何用低廉的价格就可为信仰“充值”，当中穿插着“《塞尔达传说》系列”新作的演示以及包括《超级马力欧 银河》在内一众新作的播片，甚至令之后岩田聪的演讲显得相形见绌。

不过短暂的低谷更像是为了高潮的到来做铺垫，雷吉、岩田聪、宫本茂和一位现场观众来了一场网球双打比赛，雷吉是当中的活宝，每每“猪队友”岩田聪失分的时候都会夸张地叹息，而当他自己的输掉分数的时候，还会像孩子一样找各种理由。

最终他们还是输掉了比赛，但事情还没有结束。尽管 42 岁才“半道出家”，但雷吉的执着使他很快变成了《Wii 运动网球》的顶级玩家，在之后的游戏开发者大会上，他击败了所有的玩家，像极了游戏里 BOSS 一般的存在。

时间之光 友谊之光

尽管在初登场的几年光芒万丈，但雷吉毕竟只是营销者，很多时候都受到周遭的环境影响，甚至很多时候会“猩猩难为无米之炊”。

“My name is Reggie, and I am happy.”

2007 年，雷吉再一次成为了 E3 任天堂发布会率先登场的人，这也是他带有呼应意味的开篇语。事实上，他确实有理由高兴，Wii 和 NDS 因为各自的特色和丰富的游戏力压索尼和微软那两台有着超高性能的主机以及 PSP，赢得了市场的极大份额，坐稳了两个领域销量之王的宝座，甚至有向着各项历史销量纪录冲击的势头。Wii 的销量大幅度增长自然是情理之中，NDS 在发售的第三年的时间里软硬件依旧有超过 40% 的销量增幅，这是我们在前面说到的营销策略有着直接关系，雷吉自然也是居功不少。

大家都知道，和其他主机厂商主机亏本游戏获利的主要运营模式不同，任天堂主机对于成本的控制极为严格，他们的硬件尽管售价不高，但还是会有不错的获利，四五千万的硬件销量和过亿份的游戏销量，使得任天堂在当年的两份财报中表现亮眼，纯利润高达 2750 亿日元（约等于 23.7 亿美元）。

但另一方面，我们也在这辉煌的背后，看到了 NOA 和任天堂的变化。

任天堂在 2007 年的 E3 上继续深耕 Wii 的体感周边，毫无科技含量的 Zapper 光枪和 Wii Wheel 的出现让人不明就里，直到最后他们搬出了 Wii 平衡板，大巧若拙的雷吉充当了试验品，一句“My body is ready”逗得全场观众大笑，再和宫本茂现场的足球对决，保住了大众对他们的欢呼声。



此后，随着 PS3 的“死亡黄灯”和 Xbox360 的“三红”事件的爆发，任天堂两大核心硬件继续高歌猛进，轻松保持着市场的占有率，2008 年的 E3 发布会，任天堂将重心继续在拓宽非核心玩家的范畴，这直接导致玩家们的投诉。

其实这也是 E3 的大环境所致，展览规模大规模缩减，NOA 内部在这两年间经历了大换血，包括几位高管在内的许多员工的离开，内忧外困令雷吉也无法很好地开展工作。

因此，即便 2009 年 E3 的展览规模恢复，但任天堂还没做好准备，尽管雷吉还是登场演示了《Wii Sports 运动胜地》，并且以销售数据来反驳坊

间越传越盛的“三坟”问题以及“Wii 除了玩体育游戏外一无是处”的流言蜚语；而《超级马力欧兄弟 Wii》、《超级马力欧 银河 2》、《黄金太阳 DS》以及和 TECMO 合作开发的《银河战士 The Other M》还是引发不错的掌声，但玩家们还是嗅到了很多不寻常之处：NOA 负责市场部副总裁卡美 · 邓娜薇（Cammy Dunaway）作为串场的 MC，而宫本茂和许多日本制作人因为种种原因，甚至没有出现在 E3 的所有活动，这让活动失色了不少。

比起自己撑起一个单元的宫本茂，雷吉和岩田聪之间的配合更加纯熟，他们希望在 2010 年扭转这样的窘况。

随着 Wii 在体感游戏上的优势被逐步追上，任天堂的营销理念也发生了变化，而引导这一切呈现在受众面前的，还是雷吉。

在 2010 年的发布会上，率先登场的雷吉欲扬先抑，先是表示对科技进步的赞叹，之后报菜名似的数出了各种各样在近年出现在游戏机上的新科技，随即话锋一转，强调游戏体验，只有科技和游戏的设计完美契合，才能带来最好的游戏体验，道出了当天的主题。随后宫本茂和沃伦 · 斯派克特这两位在日后均获得 GDC 终身成就奖得主的传奇带来《塞尔达传说 天空之剑》和《Epic Mickey》两个游戏的实机演示，以此来体现任天堂特殊的硬件是如何和游戏融合来呈现新的游戏体验的。在真实性和游戏性上，雷吉用“《职业进化足球》系列”和“《麦登橄榄球》系列”作为参照系，引出了马力欧和差异化的产品《马力欧运动合集》。



至此，雷吉再度拿出那怼人的功力，指出 Wii 创下北美市场月度销量纪录，并且卖出游戏数量也比其他平台要多，Wii 的使用频率比其他游戏高，未来六个月 Wii 的购买意愿是其他两台主机的人数总和等事实来反驳坊间盛传的 Wii 已经不行的传言，也借用那些 3D 电视或是昂贵的头戴式 3D 显示器的传言引出了新主机——3DS。

岩田聪顺势登场，介绍了丰富的第三方游戏，每喊出一个厂商和经典 IP，都会引发台下的一阵欢呼，也是对应雷吉在 2008 年反驳“三坟”问题的一次后续呼应，后来的我们也知道了这是任天堂的缓兵之计，他们的新世代主机 WiiU 已经秘密开发了两三年。

到了 2011 年，过程则发生了改变，岩田聪在宫本茂的独立单元后登场，先为明年登场的新主机做了个引子，但是同样来了一个“BUT”，将话题回归当下，讲述一系列名作在当年即将步入 3D 时代，而一段播片之后，雷吉上台很好地承接了话题，介绍了“马力欧兄弟”的几款新作以及《新光之神话》等即将步入 3DS 殿堂的第一方新作，然后呼应去年岩田聪的第三方游戏话题，引出《生化危机》《潜龙谍影》《铁拳》和《索尼克》等等第三方厂商的看家 IP，再由游戏概念的延展，从“Wii”再到“WiiU”。而在播片之后，岩田聪又回到台上，接续话题介绍新主机的情况，整个流程配合得相当流畅。

稍有可惜的是，任天堂在 2013 年开始改变了发布会策略，不再在 E3 上举办大型现场发布会，而是改用网络事先录播关键作品、然后再用树屋直播等其他方式充分展示游戏的形式，我们没有再看到雷吉在现场串起一场一两个小时的发布会，也很少看到他在万人瞩目的现场侃侃而谈，拿竞争对手开涮。但我们不必遗憾，上帝关闭了大门，却开启了雷吉的另一扇窗。岩田聪陪他一起走进新的营销时代，他也陪岩田聪走完人生最后一程。



最后探戈 前赴后继

视频直播时代的到来带来了更多的可能性，任天堂在以往展前大型发布会上无法实现的戏剧化创意，让雷吉的演艺细胞得到充分发挥。达成过去鲜能做到的事情，例如和台下观众“互怼”，嗯，是亲切互动；或是和“好基友”岩田聪打一场。无论是互动还是个人独挑大梁，这些演绎都让他个人魅力再攀高峰。

事实上从雷吉第一次出现在 E3 任天堂发布会上开始，每当他说出一些关键词时，经常会有现场观众发出质疑之声，后来这些声音从场内转移到了场外观看直播的观众。

2014 年的 E3 直播，雷吉化身木偶人，告诉那些以为他们没有发布会的玩家“这不关我的事，任天堂许多大明星都在后台准备着”，随即就有观众讽刺“是另一个马力欧游戏吧”，以此来吐槽任天堂一直依赖“马力欧”这个 IP，对于喋喋不休的观众，雷吉直接吃下火焰花，一个火球将他烧了……

同年的 E3 上，雷吉化身被控制的“终结者”，进入 NOA 总部寻找机密文件，顺带搞怪地取消了和奥巴马的午餐聚会，还用镭射眼让助手“原地爆炸”，最后拿到树屋直播计划的“他”在出口之前突然没电停了下来……

为了宣传主力大作《任天堂明星大乱斗 3DS/WiiU》，“大猩猩”雷吉和岩田聪来了一场格斗，各种我们熟悉的名场面纷纷出现，两人之间连续对拳的画面成为了游戏历史上一个经典的画面，随后两人将实战转到了游戏



平台，尽管雷吉获得了上风，但是“聪哥”拿出了马力欧的 amiibo……雷吉就此被击败，一如游戏里常常被马力欧击败的森喜刚，他可以是主角，但做配角也相当出彩，而只有他的衬托，才成就了 E3 上屡屡能引发欢呼的岩田聪。可惜的是，这也是“聪哥”最后一次以真身亮相 E3，成为惟一主角的雷吉此后却只能“独舞”，让人不胜唏嘘。

2015 年对于任天堂而言是多事之秋，WiiU 在第八世代主机之争中全面

落于下风，被迫提前公布新主机计划，但是外界对于可携带的新主机猜疑之声从未停止。这一年岩田聪因为身体原因再度缺席 E3，但是他录制了一段木偶戏，戏中的他敲开化妆间的大门，看到雷吉正在做着难度极高的俯卧撑，一边还在数着“任天堂 62、任天堂 63、任天堂 64（N64）”，随后雷吉闪亮登场，和岩田聪再一次也是最后一次并肩而行。



这一年，雷吉拉着一个叫做“塔纳”的小男孩站到了高层们的面前，兴奋地向大家介绍，这将是大家的新 BOSS，也就是自己的继任者。面对下属的提问，他让大家“别问我，问他，他才是老大”。然后撂下担子就跑去健身，拿 NGC 当哑铃、在马力欧的帮助下用光枪当杠铃、用 Wii 平衡板玩瑜伽、边吃香蕉边玩《森喜刚》、用 Wii 玩拳击、还顺带玩了一下任天堂史上最失败的作品“VB”。最后他跑回来，对着大家说“当我玩了任天堂那些经典游戏后我发现：任天堂实在太伟大了，我拥有世界上最好的工作。所以我想拿回我的旧工作。”

这时的雷吉，依旧对工作充满热忱，而他也知道，自己还有很多事情要做。

不久之后，岩田聪去世，雷吉第一时间发表了悼念文章，不过这看上去更像是代表 NOA 的官方悼词，真正的致敬之词是在 2015 年初的 TGA 上出现的，雷吉说道：“世界上被滥用最多的英文单词是‘Unique’（独一无二），世界上很多人都想达到这样的成就，而岩田聪就是这样独一无二的人……”到了 2016 年初，D.I.C.E 向岩田聪颁发终身成就奖，雷吉代表好友上台领奖，谈到两人的第一次会面，当时滴酒不沾的岩田聪知道雷吉喜爱杯中物，特地为他准备了一杯用河豚的鱼鳍浸泡的热清酒，而雷吉也惟一一次对岩田聪说了谎，他说自己喜欢这酒。就这样，两位都是第一次真正接触游戏公司管理的天才成为了朋友，岩田聪总是将别人放在第一位，总是令雷吉备受鼓舞。

岩田聪的溘然长逝，留下了一堆未竟的事业，新上任的总裁君岛达己更像是一个财务总监，雷吉只有更多努力，努力弥补“聪叔”离开的损失，尽管这很难。

大家都知道，从 2011 年第一次任天堂直面会开始，这个网络直播节目一般都是岩田聪来作为 C 位。在 2015 年 11 月的任天堂直面会上，雷吉作为这次直面会的主角之一，上演了一场浮夸的表演，被“真言婆婆”和其他妖怪附身，对着同事们大放厥词，还扭起屁股跳起了奇妙的舞蹈，还不忘指了指手表，巧妙地点出了《妖怪手表》这一主旨，可以是相当逗趣。

更多的精彩还在于新主机之上，在雷吉的运营之下，岩田聪的遗志被很好地发酵，变成了新主机的惊艳登场。2016 年 10 月 20 日，Nintendo Switch 正式登场，那一段广告片引爆了网络，即便时值美国总统选举电视辩论，NS 在各大社交网络平台的热度还是压倒了善于利用媒体的特朗普，名列首位。随后雷吉带着 NS 主机做客吉米·法伦秀，上演了新主机的全球首次实机演示，随后在 2017 年的 E3 上带来了《超级马力欧 奥德赛》、《异度神剑 2》、《塞尔达传说 旷野之息》等一系列大作，助推 NS 再攀高峰。

然而，成也萧何败萧何，大量大作未能出现在 2018 年的 E3，让任天堂的直面会变得毁誉参半，雷吉的声望或多或少也受到了影响，但是否和他决定退休有关，这就不得而知了。当他宣布退休的消息发出后，任天堂的股价上升了 6%，令人更加唏嘘。



奇妙传承 库巴出现

在一个平凡又特殊的早晨，这个 57 岁的男人坐到了摄像机前，宣布自己即将在 4 月中旬从任天堂退休的消息。57 岁的年纪，远远称不上老迈，但是按照他的工作量来看，确实是到了退休的时候了。

不像岩田聪或宫本茂，雷吉从来不是一名游戏开发者。他是一名营销人员，并不是以游戏产品说话，而是用其独特的形象和手腕，改变了任天堂游戏的受众理念和呈现方式，用欢乐的方式将游戏的欢乐带给我们。大概也是因为这种欢乐的隐喻，令雷吉的接班人也显得如此的有趣。

任天堂曾经有这么一段宣传片，雷吉拿着 3DS 看着宫本茂在马力欧世界里疯狂奔跑，发出青铜器一般的笑声，这时，库巴从掌机中跑了出来，对着大猩猩就是一口，嗯，是火焰……

在今天看来，这样的设计有种一语成谶的意味。雷吉的接替者是 NOA 负责销售和市场营销的高级副总裁道格·鲍瑟（Doug Bowser）。此君不仅也曾在宝洁任职，在 NOA 的晋升轨迹也和雷吉相似，甚至连名字也和继森喜刚后、马力欧兄弟又一个死对头“酷霸王”一模一样，这样的传承或许只是巧合，也或许真的是某种内在隐喻——尽管老一辈的领导者相继离去，但任天堂依旧会让游戏从宣传行销阶段开始就充满乐趣。



▲新的故事从这里开始。

Bioware 工作室生存状态探析

制作长达六年的游戏项目让这个沉寂多年的游戏工作室迈入新纪元

文：鱼丸　编：稀饭　美编：咕噜

头脑风暴

2012 年 10 月 29 日，飓风桑迪席卷了美国东海岸，造成了毁灭性的破坏。在这场灾难中，高达每小时 60 英里的风速袭击了位于曼哈顿区的 One57 高级奢华公寓，并将竖立在其顶部的建筑用吊车整个吹倒。吊车的摇臂随着飓风横扫了周边诸多街区，周围建筑中的人员被迫进行紧急疏散，成百上千万的民众通过发达的新闻网络以及现场视频亲眼目睹了这场大灾难。



▲在曼哈顿地区被飓风桑迪摧毁的吊车。

与此同时，远在千里之外的艾伯塔省埃德蒙顿城中的一栋办公楼里，按部就班地为《质量效应》游戏三部曲进行了收尾的开发组成员们正在为新项目研制开发计划。办公室中的大部分成员将 10 多年的美好时光献给了 Bioware 工作室所开发的这一著名的科幻角色扮演游戏系列。在大作开发即将结束的关键时刻，他们极度渴望找到令人眼前一亮的新内容领域，将其植入到代号为“Dylan”的下一个游戏开发项目中。

“当我们提出 Dylan 的开发理念时，飓风正席卷纽约，”游戏总监 Jon Warner 回忆道，“当时正好看到巨大的吊车被飓风破坏，悬吊在高层建筑的一侧。CNN 以及众多网友都通过网络展示了这一幕。”也就是这无比惊险的一幕，激发了开发人员们的想象力，一度成为游戏开发的参考。



▲身处狂风中的巨像机甲（左）和游侠机甲（右）。

时间飞速前进，在 2017 年的 E3 之夜上，《圣歌》（Anthem）终于揭开了神秘面纱，五年前那场不可能被遗忘的飓风的影响力也显现了出来。在游戏的首发预告片中，一支全副武装的自由勇士小队在与魔痕的战斗中逐步推进，直到遇见了被称作“构筑师风暴”（Shaper Storm）的可怕灾难。正如之前制作人员提及的那样，在游戏中的标志性事件场景中自然而然地出现了黑暗笼罩的天空和肆掠的狂风。

另一让大家毫无意外的点是《圣歌》的设定，这个经历了早期无数次“Dylan”项目会议定下来的故事，围绕着神一样的机器展开，那是创世者留下的工具，它们重塑了游戏中的世界，然而最终也是它们将整个世界带入了混乱。



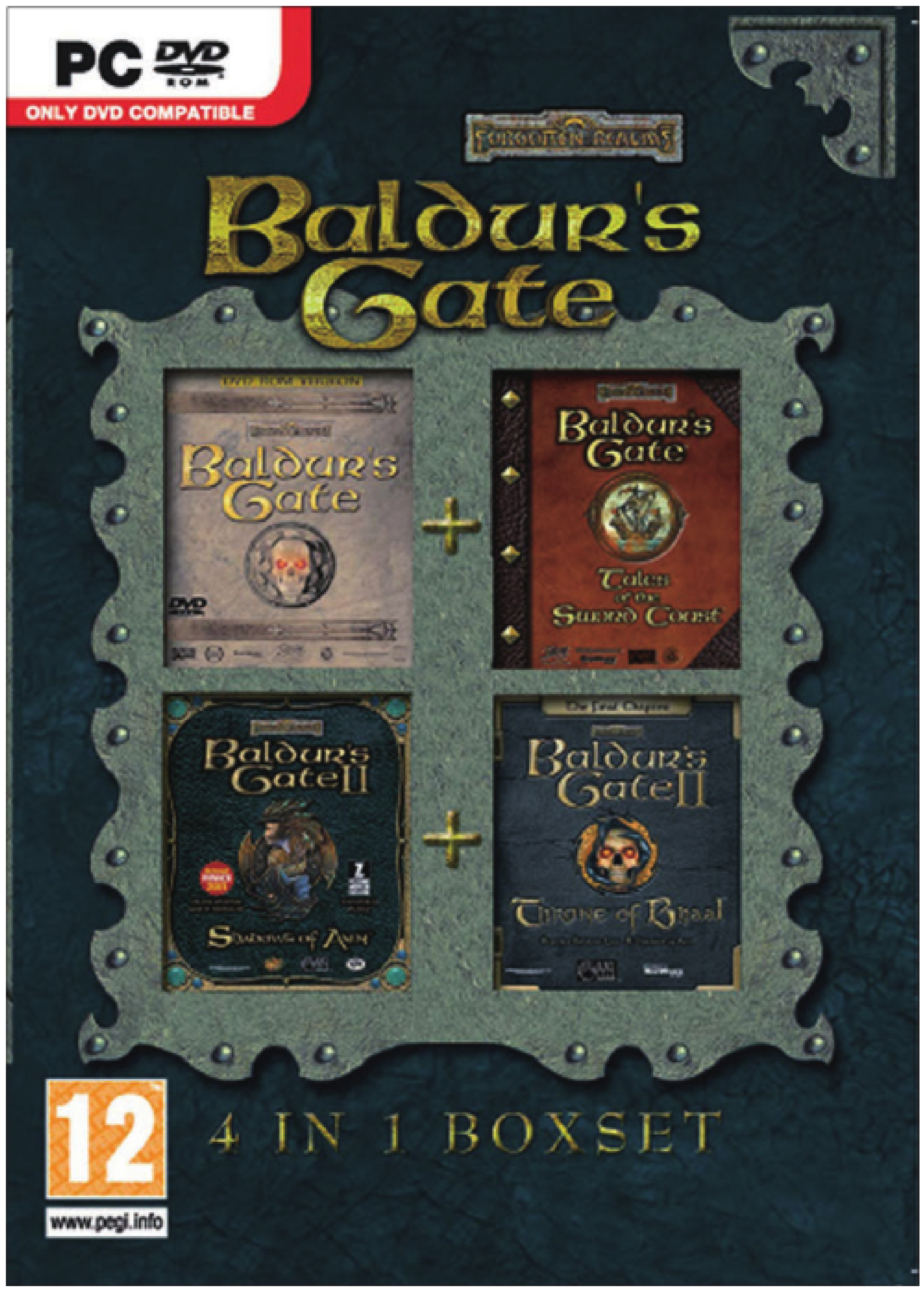
▲构筑师们留下的圣物有着强大的力量，但也有着巨大的潜在危险。

●新的开始

整个这段时期成为了 Bioware 的转折期。2018 年夏天，这个著名的游戏开发商悄悄换掉了从 1998 年《博德之门》（Baldur’s Gate）大热以来一直使用的公司 Logo。公司还计划今年将埃德蒙顿办公室搬到当地第三高的建筑——Epcor 塔。而制作已用时六年之多的《圣歌》这款游戏本身，也成为了公司标志性的新起点，它的名字也将会与久负盛名的《博德之门》《无冬之夜》（Neverwinter Nights）以及《星球大战 旧共和国武士》（Star Wars: Knights of the Old Republic）这些传统美式 RPG 风格类游戏永远写在一起。

游戏执行制作人 Mark Darrah 提到，在 2007 年初代《质量效应》游戏大热之前，Bioware 的游戏开发一直都处于不断尝试的状态。“我们一开始是做 2D 回合制游戏，然后我们又进入了 3D 游戏的制作，有意思的是，只有《质量效应》诞生后，我们才有了真正属于自己的游戏类型，”他说道，“我们一直注重游戏故事，设定作品的世界架构和角色背景贯穿了我们整个游戏开发的历史。从很多方面来讲，《圣歌》都是长久以来演变的自然回归。”

“如果我们是要谈论 RPG 游戏或者故事类游戏的话，我想《圣歌》与这些游戏完全不同。”制作人 Mike Gamble 说道。“从一开始，我们就想将《圣歌》的制作区别于《龙之世纪》（Dragon Age）《质量效应》甚至是《博德之门》。”Mike 提到游戏的制作是带着开发人员们的问题开始的：“在一个朋友不断给你讲故事的合作空间中，要怎么进行叙事？怎么做出精彩



▲时至今日,《博德之门》和其资料片以及续作仍然是 Bioware 最备受赞赏的作品。



▲在一款多人合作游戏当中，玩家不再是惟一的主角，叙事就变成了一件很不容易的事情。

的游戏？”

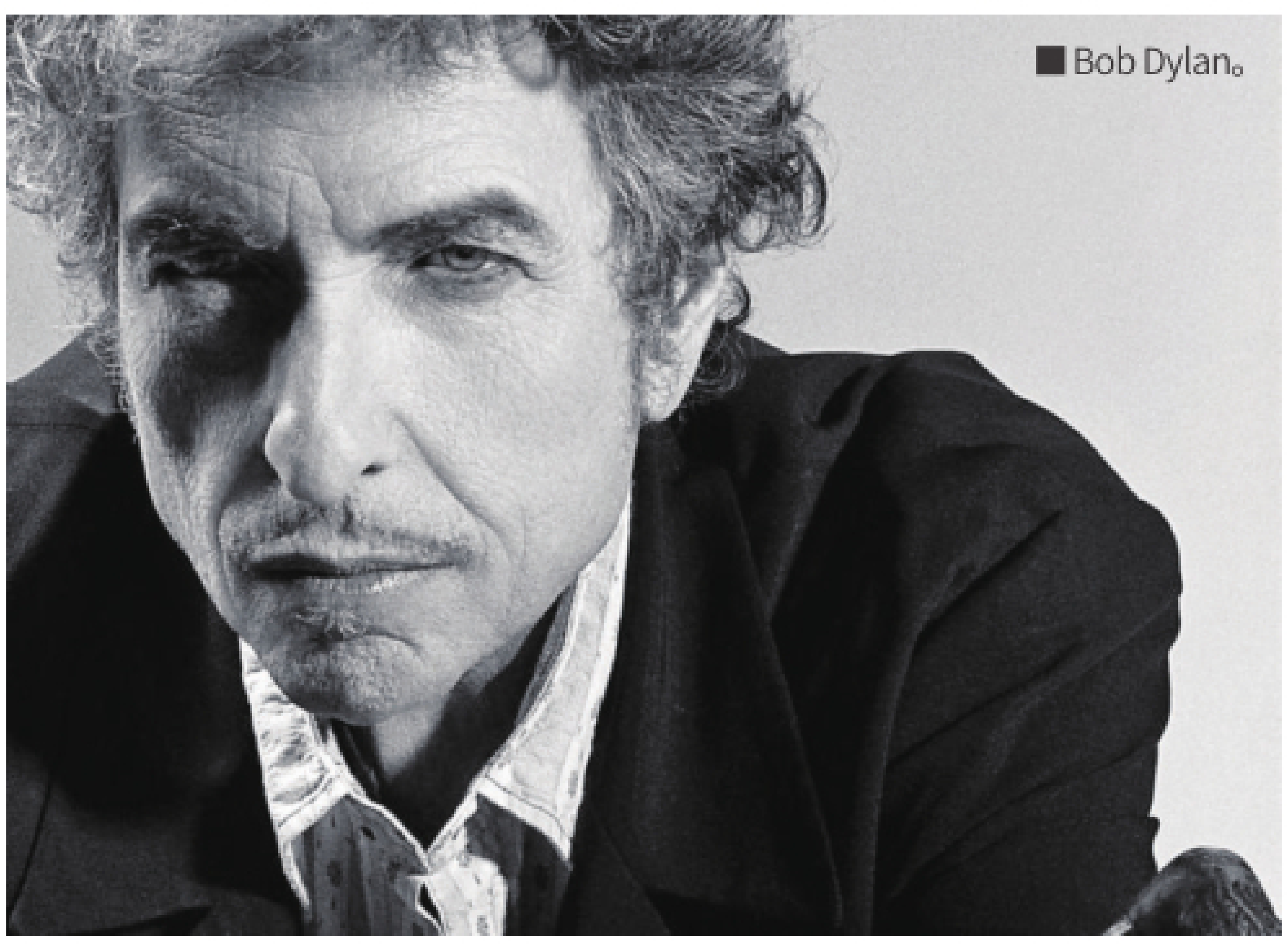
对于一个由一群刚刚从医学院毕业的“龙与地下城”学生玩家们组建的公司来说，这样的问题并不新鲜，而 Bioware 知道该如何写好答卷。关于 Bioware 如今的生存状态，关于《圣歌》的诸多细节，以及公司需要应对的种种问题，管理团队们心中都自有答案。

乍一看，《圣歌》与 Bioware 公司其他享誉盛名的游戏完全不同。这就是一款为了不断更新而设计的网络射击游戏，强调重复可玩性，此外也就剩下四人组队的社交体验了。即便你认为这是一款由其他开发商制作的游戏也是情有可原的。

然而总经理 Casey Hudson 在采访中立刻回应说多人游戏一直是工作室游戏开发的一部分，可以追溯到 1996 年的《超钢战神》（Shattered Steel）。《质量效应 3》中的合作模式之所以会引发争议，并不是因为开发者没有做过多人游戏，而是在当时的游戏市场中，玩家们更期待一段孤独的旅程。“Bioware 游戏的超级核心是共享体验，”Hudson 说道。“所以从一开始《圣歌》就被设计成了多人游戏。”



▲许多玩家在第一眼看到《圣歌》时觉得更像是机甲版的《命运 2》。



■ Bob Dylan。

该工作室有一个传统——以歌手的名字来为自己的游戏项目命名。《圣歌》这一项目最初被称作“Dylan”。“它的潜在含义是创造具有持久吸引力的东西”。Warner 解释道。“例如像 Bob Dylan 的歌一样能够经受住时间考验的东西。这就是我们为了希望达成的目标定下的基调。”就是在这样的情况下，Hudson 确定了游戏开发的基础：“Dylan”将是个强调社交分享的共享游戏世界。

（编注：Bob Dylan 是最负盛名的美国民谣歌手之一）

在此基础之上，开发者们开始了无限构想。在 Bioware 目前颇具活力的两个游戏 IP 中，《龙之世纪》有着托尔金式的幻想设定，而《质量效应》则是令人兴奋的科幻小说和星际迷航式的太空歌剧的混合。根据 Hudson 的说法来看，“Dylan”必须成为“第三类东西”，才能证明开发另外的 IP 是正确的。《圣歌》迫切需要新的感觉。



▲作为《圣歌》的标志性机甲，游侠无论是从造型还是从终极技能的效果上来说都很有钢铁侠的影子。

●好事多磨

项目开发早期，Bioware 将目光放在了外骨骼战服的使用上，然而这只是众多创意拼图中的一部分，通过这种方式为角色提供超能力，也为玩家的升级提供了一种选择的可能。项目的目标是完成“超级英雄运动”。当时《复仇者联盟》电影刚刚上映，超级英雄主题前所未有的流行。

然而就在 2014 年 8 月，Hudson 决定离开 Bioware 去寻求新的挑战。彼时的他认为新 IP 的基础已经建立，团队做好了预开发的准备，而这将可能重新定义互动娱乐。

即便是 Hudson 出走，Dylan 项目和 Bioware 的未来发展依然乐观。《龙之世纪 宗教审判》（Dragon Age: Inquisition）发布在即，注定成为年度赢家。Bioware 游戏史上最受欢迎的游戏《星球大战 旧共和国武士》的资料片《瑞文的阴影》也在加紧制作中，即将问世。新的《质量效应》开发计划也列入了日程。

当时 Bioware 专注于追寻立竿见影的产品效果，使得“Dylan”项目的前期开发进展十分缓慢。Bioware 的母公司 EA 一直在鼓励开发团队使用自家的寒霜 3（Frostbite 3）引擎，导致《龙之世纪》开发组不得不努力适应不熟悉的技术，《质量效应 仙女座》开发组也面临着同样的问题。新 IP 的开发一缓再缓，几经周折，最初拍板项目开发基础的 Hudson 又回到了 Bioware，他依然坚持《圣歌》的开发潜力，着手项目的操作，并跟随游戏市场的变化提出了新想法。


▲寒霜引擎 3 的确不是那么好驾驭，《质量效应 仙女座》的表情问题就是一个最好的例子。

在过去几年电子游戏行业发生的巨大变化中，Bioware 从自身以及其他开发商造成的失误中吸取了重要的教训，那就是沟通。2017 年 Hudson 一回到埃德蒙顿工作室，就迅速在公司网站上创建了一个博客。自《圣歌》公布以来，Mark Darrah 也已经在 Twitter 上回答了成百上千个潜在玩家提出的问题，用各种方式让人们明白这款游戏到底意味着什么。此外，各个平台的周末演示也在为此努力，通过演示实时获得玩家反馈，以便及时改进。

“有时候，这件事情做起来很难。”Warner 在谈到向公众展示一部正在开发中的作品这一话题时说道。“当你创造了东西后，这样做极其容易遭受批评。这就像是‘东西就在这’，你可能会觉得我的孩子很丑。但是对我来说，有勇气做到透明，将作品展示出来，并以非常真实、真诚的方式谈论它，就是很大的收获。”

“我们热爱并依恋于此，我们对这些东西充满激情。某种程度上来说人们看不到这些东西，无法理解我们。”Gamble 说道，“对我们中的大部分人来说，这不仅仅是工作，也是我们的心之所在，是我们的梦想，是我们的一切。我们对游戏做了改变，《圣歌》与之前的游戏都有所不同，我们并不是随随便便就做了这样的抉择。我们希望玩家能够真正玩得开心。”



《圣歌》就像是一把双刃剑，已经让人等待了太久太久。目前这款游戏已经上市，评价总体偏低，但也有着不少忠实玩家仍然愿意在其中投入时间，于是它陷入了一个尴尬的境地，到底 Bioware 的这番投入能否得到回报？在游戏持续运营一段时间后，一切自会见分晓。

《荒野大救赎 II》收集癖玩家的虚拟乐园

在这款的沉浸式的牛仔游戏中潜藏着许许多多值得收集的东西

真实生态

在山上徘徊的美洲狮，生存于南部沼泽的黑豹，沙滩上懒洋洋的鬣蜥，在盆地中带起尘土飞扬的水牛群……这样的画面并不只会出现在动物世界中，还有可能是《荒野大救赎 II》中的场景。在这场西部探索热潮中，有近 200 种动物被发现。它们散布在广阔的游戏地图上，但并非随机出现，而是各自有着专属于自己的生存区域。



▲不同生活区域当中的动物还会出现相互争斗的情况。

就《荒野大救赎 II》而言，最大的乐趣便是可以看到事物以其应有的真实模样存在，”美国环保组织奥杜邦协会的鸟类学家 Nicholas Lund 评价道。“你会意识到真的有人会对这些事物的细节花费心思。”

事实上，《荒野大救赎 II》的开发商 Rockstar 切实做到了这一点。早在游戏尚未发行之时，Rockstar 就大肆宣扬游戏的沉浸感和真实感。当然我们不得不提到，大量的细节雕琢致使工作量巨大，直接导致了开发人员“被压榨”，游戏问世之前 Rockstar 一直因此备受批评。然而，在游戏发布后，这些提出批评的人大概已经纷纷倒戈，为游戏质量所折服。

《荒野大救赎 II》的真实感和沉浸感绝不仅限于动物。游戏中有 144 张可收集的香烟卡，每一张都有不同的图解，此外还有 30 块恐龙骨头，10 块石雕以及 20 个隐藏于游戏场景中的捕梦网，以供玩家收集。让玩家无意中发现游戏世界中的秘密是开发团队追求沉浸感和真实感的副产品。在诸多玩家看来，《荒野大救赎 II》中的收藏吸引力，无论是追踪鸟类、完成任务，还是找到一匹野马将其驯服，早已成为了游戏体验中的重要组成部分，甚至超过了拿到白金奖杯或是完成成就清单。



▲游戏当中的香烟卡收集是一个非常有趣的过程。

“作为一名鸟类学家，美好总是会被你的专业亲手毁掉。当你正高高兴兴的看电影时，突然发现一只本应生存在另一个地域的鸟飞了过去，或者在沙漠之中听到了潜鸟的叫声。你会忍不住暴躁的骂上一句。然而当有人明显深入思考这些专业细节并为此花费很多努力时，就会实现更加令人满意的体验。”Lund 说道。他曾专门为奥杜邦协会撰写文章，深度剖析《荒野大救赎 II》中的鸟类。

像 Lund 这样的鸟类学家观鸟的原因有很多。对于他来说，观鸟是探索收藏家本能的一种方式，这样的本能从孩童时期收集棒球卡和贴纸时就已经存在了。这也是一种非消费的方式，就像在电子游戏中收集东西一样。



▲游戏当中的某些生态细节简直令人叹为观止。

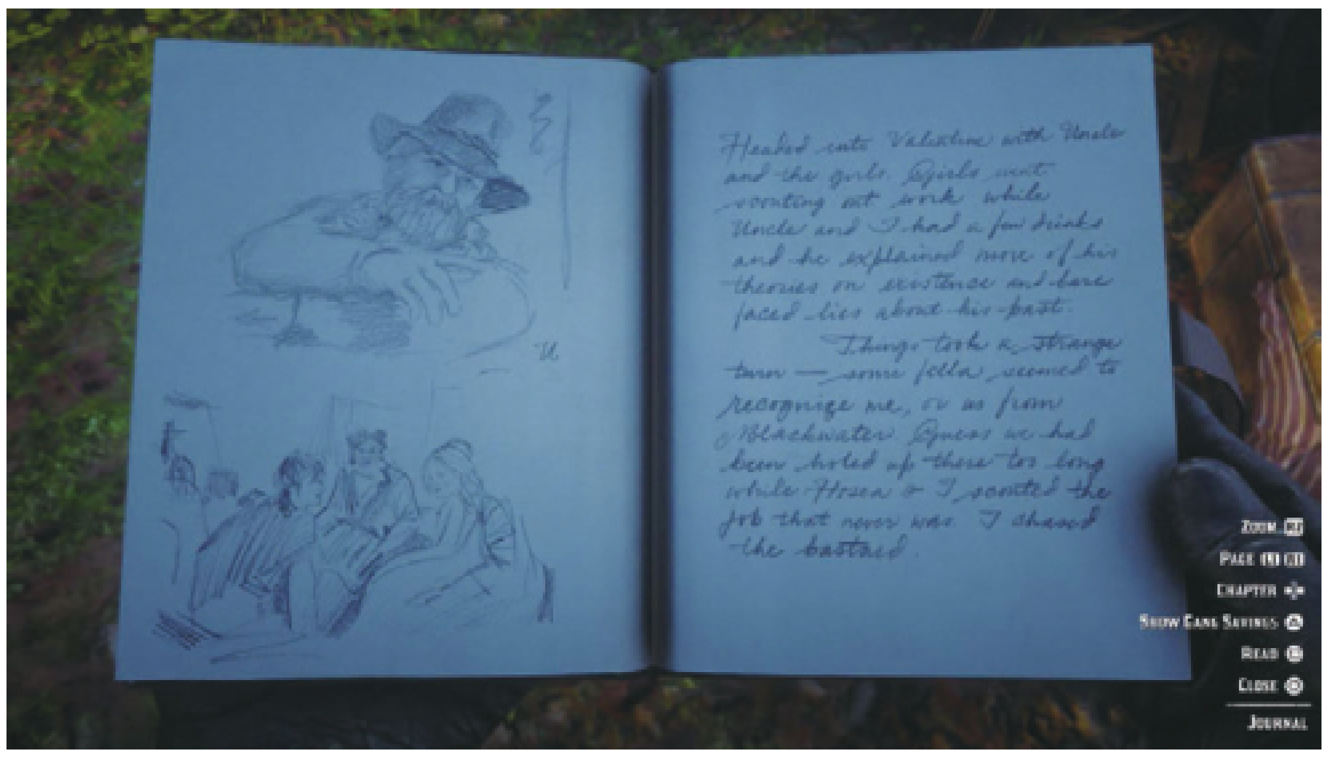
Lund 说这是一场令人满意的游戏体验，因为你会发现动物是非常真实的，它们的样子以及存在的方式都极度专业。这

些小发现非常特别，因为它们填充在故事的缝隙之中，在你完成赏金任务或是寻找新武器的过程中会偶然地遇到，这样就形成了整个故事的无缝连接。

“对鸟类的追寻就像探险，”Lund 说道。“你可以去任何你想去的地方，并且永远不会预先知道那里有什么，有一种寻宝的感觉在里面。”

●笔绘万物

除了动物之外，主角亚瑟·摩根（Arthur Morgan）的旅行日记中还有许多不同的东西。草药、朋友列表以及其他奇奇怪怪的东西一并出现在他随身携带的笔记本中。严格意义上来说，这并不简简单单的是亚瑟的日记本，而是属于你的，属于玩家自己的。当然，围绕亚瑟展开的主线故事细节推动了游戏的发展，然而除此之外的大部分内容都专属于你的独特游戏之旅。



▲亚瑟精致的画工和优美的字体书写让人觉得他就是个被黑帮事业耽搁了的艺术家。

亚瑟的日记就像是一个叙事标记，很大程度上也可以说是另一种成就体系。当然《荒野大救赎 II》有着传统意义上的成就 / 奖杯系统，但游戏将日记做为另一种激励机制促使玩家去进行更深入的探索。成就之所以有效，完全是因为他们是游戏进程推进的显著标志，完成某个成就也就意味着对应着的游戏某个部分已经被玩家进行了深入探寻。像亚瑟的画这样的收集成就则是在游戏推进过程中自然而然完成的，通过收集动物、骨骼或花草，打开游戏的另一个层面，更深入的看到游戏世界本身。

对于追求完美完成度的玩家来说，没有谁的游戏日记会比他们的更厚。来自威斯康星州麦迪逊，今年 23 岁的 Elijah 在采访中说道，他花了 150 个小时玩这个游戏，一开始是为了赢得令人难以捉摸的白金奖杯，而后面不知不觉的陷入了收集内容之中。在他看来，《荒野大救赎 II》绝对是西部风格游戏中的最佳之作。它要求玩家捕鱼，狩猎甚至为动物剥皮，需要收集香烟卡和捕梦网，还要去发现游戏中所有的帮派，以及研究马匹和植物。

他说道："这些收藏品的好处在于，能够提供让你分心的小东西，使整个旅程变得更有目的性。有时候你骑马只需要 15 分钟就能够到达下一个任务点，然而在路途中你会听到动物的呼唤，会忍不住停下来研究。然后追踪和猎杀动物的整个过程便开始了，直至将动物皮肤交给商人来制作衣服。这一系列动作形成了完整的游戏体验过程。”

提到追求完成度的玩家，很容易让人想到那些只是粗暴的追求游戏数据的人。当然，不排除有些人因为这个简单的原因去完成游戏。Elijah 说从那些一开始就看起来似乎无法完成的任务中可以获得“一种独特的满足感”，《荒野大救赎 II》比照其他同样是收集占了很大一部分内容的游戏来说，其收集的形式能更容易让人接受。



▲游戏场景中这些神秘的壁画总是令人浮想联翩。



■狩猎的确是《荒野大救赎 II》中非常有趣的体验。

与 Elijah 所玩的其他游戏相比，那些游戏中的收集体验被他毫不留情地称为“乏味的噩梦”，而《荒野大救赎 II》的收集过程就要独特许多。其收集过程与主线故事和支线任务一起推进，这样的游戏体验会让玩家更印象深刻。

●人类之友

在谈到游戏如



■这个广阔的世界里有着太多的精彩。

此强大的收集吸引力时，Lund 说道："大部分时候你只是骑马经过某些奇怪的地点，然后就看到了那里的东西，忍不住会去探索，想要弄清楚到底是什么。鸟类只是庞大的收集系统中的一部分，整个游戏世界也是。收集部分是游戏的强大驱动力，探索则成为了游戏的重中之重。"

《荒野大救赎 II》的故事梗概独立于亚瑟的日记存在，也是探索的一种动力。"当你看到故事的完成度这个数字，再对比图鉴中完整收集所对应的数字，就会知道自己处于什么阶段，这确确实实会驱动你去完成游戏。"Lund 还说道。这样的驱动让你不只专注于实现某个目标，更是去了解游戏为玩家提供的一切。

《荒野大救赎 II》中鸟类对于 Lund 的非凡意义，同样存在于热爱狗狗的英国作家 Kiley Wilde 心中。与鸟类一样，游戏中也随处可见狗的存在，你甚至可以抚摸它们。游戏中一共有 11 个狗的品种，包括猎犬、贵宾犬、哈士奇等，都是难得的好玩伴。关于游戏中的狗，并没有相关的成就需要达成，但亚瑟的画成了另外一种看起来更好的收集体现。



▲游戏中与狗的互动不多，但细节非常真实。



▲狼是游戏里比较危险的动物之一。

"当我发现 Rockstar 在动物行为上花费了许多额外的心思时，特别是狗在你与他们互动之后会'记住你'这个细节，让我决定我必须要完整地体验一下游戏的机制。而且当我在完成游戏的过程中看到狗时，会忍不住停留片刻去抚摸他们，老实说，体验就跟在现实生活中一模一样。"

在抚摸了几条狗之后，Wilde 决定要将游戏中的狗摸个遍，当然狼除外，游戏中的狼同现实中一样，对人类不那么友好。"狼还是算了，" Wilde 感叹道。"我试过，但是它们只想要我的血，而不是温暖的拥抱。

她留下了所有抚摸狗的游戏截图，这成为了她的独家珍藏。她说："我最喜欢的是翡翠牧场里的一只澳大利亚牧羊犬，每一次它都能认出我，并会摇着尾巴跟着我一直到牧场边缘。我给它起了名字叫'Buddy'"。

Wilde 的行为也反映了游戏中主角的行为。亚瑟在日记中也记录了很多这样的奇遇，在第一次遇到狗之后，还用铅笔在日记本上为它们画了像。

收集狗的冲动直接影响了 Wilde 玩《荒野大救赎 II》的方式。当她看到狗和猎人一起在某条小路上前行时，就会不自觉的偏离既定路线，也不管路标，就一直跟着走。"这两只狗绝对不能摸，因为他们会攻击你。我不忍心射杀它们，因为它们只是在'尽忠职守'，为此我错过了游戏中一支罕见的猎枪。"

《荒野大救赎 II》的故事，既是亚瑟和黑帮的旅程，也是发现之旅。收集并将那些非实物的东西整合在一起，而这一切只源于你的兴趣本身，而不是游戏的强迫行为。至于发现和收集东西之后，传统意义上的成就解锁以及亚瑟日记中的新一页，将会是对你的最大奖赏。



秘密花园

地铁 流亡

“《地铁》系列”把玩家带到了核战后的莫斯科废土，玩家跟随着主角阿尔乔姆的脚步潜入到一个又一个莫斯科地下的知名地铁站中去。作为废土类游戏，“《地铁》系列”的美术风格理所当然以废土为主。在以往的系列中，“地铁”成了游戏中的“第一主角”。然而到了最新作《地铁 流亡》，阿尔乔姆离开了莫斯科，离开了地铁，来到了莫斯科以外的俄罗斯废土上。游戏的美术风格也因此发生了细微的变化，但即便如此，本作的美术风格依旧是老玩家们熟悉的“《地铁》风”。

文：三日月　　美编：雷普利

画师：Vlad Tkach(乌克兰,基辅)

86 年出生的 Vlad Tkach 进入游戏业后就一直为 4A Games 工作，代表作有《地铁 最后的曙光》和《地铁 流亡》，他同时也是本作的首席美术师。



▲虽然“地铁”在本作的戏份变少了，但在故事的驱动下，玩家最后还是回到了“地铁”。当然了，这个“地铁”也不再是玩家熟悉的莫斯科地铁。



▲为了不剧透，这里就不透露这个地铁站的具体位置了。不过从故事设定来看，虽然莫斯科在核战后和外界断开了通信，但外界的地下世界基本和莫斯科的没什么区别，俄罗斯人的品味看来都差不多。



◀莫斯科在本作的戏份只有短短的数十分钟，但相关的美术设定图可一点也没偷懒。





▲这个废弃车站是导致阿尔乔姆等人“流亡”的导火索，同时里面还藏着莫斯科中最大的一个秘密。



◀在开发初期，废弃车站的设定看起来更加的“平易近人”，而不是实际游戏里那样，别说能被平民使用了，知道这个秘密的人大多都被灭口了。



▲亚曼托地下碉堡的入口，原本是战前军用设施的地下碉堡，现在却被一群比土匪、极端主义者以及变异生物还要糟糕和可怕的人给占据着。



▲在这个商场阿尔乔姆和安娜遇到一群“观察者”的袭击，大难不死的他们可能也没有意料到，更危险的境地在前方等待着他们。



▲核战后的里海变成了一片荒漠，同时掌握水和石油的人成为了这片荒漠上的绝对霸主，压迫并奴役着其他人，而缺乏力量反抗的人只能居住在废墟里过着艰苦的生活。



◀米勒的这一身装备玩家要在游戏后期才能看到，由于要进入辐射含量极高的区域，米勒身上的装甲换成了以防辐射为主。毕竟在高辐射的无人区，杀死人的可不是什么子弹。



▲阿尔乔姆的义父兼岳父米勒在本作中扮演着非常重要的角色，这位在前作 D6 大战失去双脚的老战士威风不减当年，战斗力依旧出色。

▼ 克列斯特是本作的新角色之一，这个商人兼机械师依靠他的智慧、身手和牵引车游荡于俄罗斯废土上。因狂热者而被困在了伏尔加河后，他不断寻找着能逃出这个区域的方法，阿尔乔姆等人组成的“火车帮”无疑是他的最好机会。





■ “武装到牙齿”是斯巴达战士给玩家留下的第一印象，可惜在本作的实际游戏中，玩家很少会见到这样全副武装的斯巴达。

画师：Anastasiia Tkach（乌克兰，基辅）

虽然只是个外包画师，这也是她第一次参与“《地铁》系列”的美术工作，但她负责了游戏中大部分角色的美术设定，另外本作中阿尔乔姆日记中的插图也是出自她的画笔之下。



▲和玩家的大本营：火车“曙光号”相比，陪伴玩家最多的其实是克列斯特的牵引车。在第一次驾驶牵引车时，玩家能在牵引车内看到大量属于克列斯特的私人物品，不过在之后的流程里，这些物品大多都被清空了。









▲亚曼托地下碉堡的人在起初还是受人尊敬的医生和军官，苛刻的末世和对于未知的恐惧最后还是使他们变成了“怪物”。

▲狂热者们信奉着“科技即邪恶”这个教条，并崇拜着吃人的巨大鲶鱼，他们甚至会因为这个教条而拒绝给病人有效的治疗。当然，每一个类似的团体都有一个共同点，那就是它们都有一个洗脑能力极强的领袖。

▲伏尔加河上的倒霉船长，他的驳船原本用于和接驳桥上的狂热者交易日用品，结果被阿尔乔姆等人劫持，驳船成为了斯巴达潜入接驳桥的踏板。



▲里海区域的女奴隶，画风与其说是《地铁》，反而更像《疯狂麦克斯》。奇怪的是，不知道是什么原因，大部分游戏里的女奴隶都被剃光了头。



▲虽然大多都被洗脑成了“狂热者”，但伏尔加河区域居民的日常生活和正常人没多大区别，从衣着看来，他们的日常生活和一般的渔夫和水手差不多。



▲阿尔乔姆除了是一名出色的战士以外，在本作中他还秀了一下自己的画功。



▲巨大鲶鱼“沙皇”成了伏尔加河居民们崇拜的对象，不过信奉它可不会有什么好处，无论是变异生物还是人类，在它眼中也只是食物而已。



游戏评台



童话仍在继续

王国之心III

キングダム ハ - ツIII

机种：PS4/XOne
厂商：Square Enix
类型：动作角色扮演
版本：日文版
发售日：2019 年 1 月 25 日
对应人数：本地 1 人
售价：7776 日元

经过漫长时间的雕琢与打磨，SE 最终还是把一份不错的答卷交到了玩家手上。《王国之心III》无愧于系列正统续作，由虚幻 4 引擎打造的“身躯”在观感上要比以往作品更鲜艳华丽，精致的人物与 3D 场景建模也让这次的故事沉浸感骤然提升了一个台阶。当然，本作进化的地方还不仅于此，一些玩法上的创新也带来了不错的体验。

游戏在战斗方面最明显的变化是取消了以往的变身玩法，不过取而代之的键刃变形系统却具有更高的可玩性。玩家可以通过完成故事、达成特定的目标来获取键刃，每种键刃都有不同特性，动作上也有较大差异，分别适用于不同的战况。键刃通常可以进行一到两段的变形，威力逐步提升，还能释放强力的终结技。这种进化式的玩法也同样体现在战斗的其他部分，比如多次使用魔法后能增强魔法的效果，通过锁定敌人次数的叠加能增加射击威力等等，操作并不复杂，但却带来了多姿多彩的体验。而作为原创元素，本作加入了名为“游园技”的新动作系统，简单来说就是以旋转木马、海盗船、疯狂茶杯等游乐园设施的形式进行战斗，这个玩法无疑是十分新颖的，并且与迪士尼所表达的童话主题切合，演出效果也非常梦幻华丽，算得上是一处点睛之笔。只可惜本作的整体难度偏低，尤其在熟悉整个系统机制之后，演出略为拖沓的游园技反倒变成了拉缓节奏的鸡肋招式——至少笔者在后期就很少再使用，暴力的键刃攻击和发动快且打击面广的魔法已经成为了最主要的清场手段。

本作在场景设计上有了不少进步，立体感很强，玩家除了陆上行走之外，还能在空中、水下冒险，譬如可以骑乘魔物飞翔战巨龙，还能在轨道上滑行射击、在海底中游泳寻宝，观赏奇特的海洋景色。而埋藏在这海陆空三轴场景中的还有数量众多的小游戏，这些小游戏类型非常丰富，囊括射击、音乐、动作、竞速等，画风也不尽相同，比如在黑白怀旧风的小游戏里，玩家可以见到初代米奇老鼠等颇具时代感的角色，这也算是迪士尼专门为老粉丝而设计的彩蛋了。

从故事安排上看，本作无疑是朝着向新老玩家都能享受其中的方向去设计的，作为系列主打的迪士尼联动部分，本作既加入了《冰雪奇缘》、《超能陆战队》等近几年比较火的动画作品，也收录了《长发公主》、《大力士海格力斯》等怀旧向作品。不过如此庞大的故事体量也带来了叙事上的压力，即便本作播片的数量非常惊人，但却仍旧给人仓促之感，一些“自来熟”的系列角色更是会让新玩家一头雾水——这人是谁？说的又是些什么？毕竟《王国之心》历史悠久，将近二十年的时间虽然赋予了它深邃的内涵，但不可割裂的剧情却筑起了一道“难以理解”的高墙，其繁琐的设定以及错综复杂的角色关系，就算是老玩家都很难理清，对于新入坑的玩家而言，主线故事一脸懵也就在所难免了。当然，如果你只是享受迪士尼元素，又或者想要体验一场淋漓尽致且乐趣斐然的童话冒险，那么本作绝对是你今年不容错过的一款梦幻级作品。

童话度：★★★★★
点评人：三味线

●怀旧时刻

在黄昏小镇的广场一角，玩家可以发现正在上映一段黑白的迪士尼动画。游戏中有一项收集任务是拍摄米奇头像的幸运印记，而其中一个印记就隐藏在这段迪士尼动画背后，玩家只要静静等待动画播完，印记便会浮现在荧幕之上……其实诸如此类的致敬彩蛋还有不少，相信迪士尼的老粉们在发现这些细节的时候都会有所触动吧。



经典与创新的完美结合

生化危机 2 重制版

RESIDENT EVIL 2



机种：PS4/XOne
厂商：Capcom
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2019 年 1 月 25 日
对应人数：本地 1 人
售价：428 港币

在 1998 年发售的《生化危机 2》有着很多和系列其他作品相比，即便是放到现在也非常独特的设定：双主角设定、Zapping 系统以及分为表里线的剧情。如此经典的一款作品，《生化危机 2 重制版》的推出在享受着玩家期待的同时，也承受着不小的压力。要知道，本作可不是什么“炒冷饭”，而是真正意义上的“重制版”（Remake）。

和原版相比，除了画面这种随着时代发展的变化以外，本作最大的变化之一就是将原作中被玩家戏称为“坦克式”的移动方式变成了类似于《生化危机 4》那样的越肩视角。然而就和原作里的新手警察里昂一样，本作的里昂既不会什么紧急回避，更不能一脚踹飞丧尸，他能做的事情就和原作一样：移动、瞄准、射击。你所能依靠的只有手上的武器和风骚的走位，这次可没什么 QTE 可以帮助你躲过暴君的致命一击了。

敌人的数量和种类大概是本作和原版相比少有的被“缩水”的部分，G 成体、舔食者、暴君、威廉，这些熟悉的强敌在本作中悉数登场，但也有蜘蛛、变异植物这种被“惨遭”删除的敌人。值得一提的是，作为系列的“主要角色”，丧尸在本作中给玩家带来的震慑力远远大于系列其他作品，它们就和乔治·A·罗梅罗执导的电影里的“同行”一样：缓慢、智力低下、喜欢咬人，并且几乎打不死。玩家要不就设法将丧尸的头打爆，要不就耗费大量的弹药，不然丧尸即便被打断四肢，它们依旧会想方设法去咬玩家一口。

本作的敌人数量不多，但玩家要想依靠有限的补给来干掉全部敌人依旧不太现实。在各种狭窄的地方和敌人遭遇和周旋是本作最“恐怖”的地方，特别在游戏中期，玩家需要一边找零件一边还要和打不死的暴君在警察局里“捉迷藏”，这个过程所带来的紧张和恐惧感并不是血腥恶心的画面或者超自然现象能够比拟的。另外在 RE 引擎的支持下，本作的画面也变得更加真实，除了尸横遍野的警察局、恶心的下水道以及了无生气的研究基地以外，主角的脸上和衣着也会随着游戏的进程而变脏、破损甚至布满血迹。



可惜的是，原作里标志性的 Zapping 系统在重制版中被删除，虽然设置了表里两条路线，但除了一些流程以及剧情上的细微不同以外，里昂和克莱儿双线的区别并没有原版大，而在剧情中两个主角间的互动也没有原作那么多。另外一些剧情上的修改以及人物性格的变动也略显突兀。对于喜欢原作设定和剧情，旨在怀旧的老玩家来说，这算是个不小的遗憾。

当然，本作还是为老玩家准备了不少“福利”。除了通关后解锁的众角色的原版服装以外，经典模式“第四幸存者”和“豆腐模式”也悉数保留，并且在难度上保持“原汁原味”。一些原作中就存在的小细节也在本作中出现，诸如位于 STARS 办公室的成员合照以及隐藏的瑞贝卡照片等等。

除了游戏本身的高素质以外，本作还首次引入了中文语音。虽然配音演出并不算是令人满意，甚至可以说有些违和，但考虑到这是第一次。在累计足够的经验，和国内配音团队的合作更加密切后，中国玩家想必就能够玩到由 Capcom 出品的“完全中文化”游戏。

总的来说，本作固然存在着一些小小的遗憾，但对于一款旨在还原原作魅力，并且敢于大刀阔斧在原作基础上大幅度革新的重制版游戏来说，本作做得足够优秀。21 年后的浣熊市依旧恐怖，尽管成长后的玩家可能已经很难再次被这种恐怖所吓倒，但至少这个重制版能让老玩家多少回忆起那段逃生之旅：新手警察和女大学生一生中最漫长的一夜。

“生化”度：★★★★★
点评人：三日月

●困窘时刻

当推开门的前一刻，你想起了这条走廊上还有一只舔食者，早有经验的你打算放慢脚步安静地绕开它。然而就在你逐渐靠近它的时候，玩家的身后突然响起了沉重的脚步声，回头一看，暴君正缓缓地从走廊的另一边向你走来……

北欧舞台上的神机使

噬神者 3

GOD EATER 3



机种：PS4
厂商：BNEI
类型：动作
版本：中文版
发售日：2019 年 1 月 24 日
对应人数：本地 1 人、在线 2~8 人
售价：479 港币

《噬神者 3》和系列之前的正统作品最大的区别在于开发从 BNEI 与 Shift 合作开发变成了 BNEI、Shift 和 Marvelous 三方合作开发，BNEI 和 Shift 负责提供设定、剧本和人设等部分，设计战斗系统、场景、荒神等内容就交给了开发过《暗魂献祭》的 Marvelous 第一工作室。

游戏开发平台转移到家用机上的最大改变便是画面的进步，全新制作的人物建模、场景和特效都给人带来一种和历代作与众不同的新鲜感，剧情过场里的演出也得到了不少提升，过场期间玩家角色的表情变化也更加细腻。不过也有美中不足的地方，不少人诟病的战斗特效过多，在《噬神者 2 狂怒解放》里只能装备 1 个必杀技“血之艺技”时还感觉不出来，到了本作里玩家可以一口气装备 3 个必杀技“解放艺技”（只有在捕食敌人后进入神机解放状态时才能使用的必杀技）时，满屏幕特效飞舞的景象在游戏初期叫人感到不适，这情况在 8 人共斗的“突袭讨伐任务”里更是严重，尽管习惯之后倒也不是什么大问题。

系统部分进行重新构筑所带来的影响就是历代作的一些战斗动作被取消，系列特色的枪弹编辑系统也因为加入了 cost 值的限制而失去了活跃的舞台。旧武器的削弱也意味着新武器的备受关注，本作新加入的 3 种神机无论在性能方面还是操作方面都大放异彩，尤其是沉重圆月与雷射枪。在本作里轰击枪被替换后新加入进来的便是雷射枪，雷射枪和轰击枪一样，能够进行神谕储备，可以多阶段储存近战时积攒下来的 OP（神谕点数），也许是为了调整平衡性，历代作里能够储存 9 段的神谕储备在本作里只能储存 3 段，但即便如此也依然没有动摇雷射枪那 BUG 般的性能。雷射枪的特点在于可以对敌人进行照射攻击，持续照射还可以分 3 个阶段提升攻击力，再加上制作组为了方便玩家们操作，给除了狙击枪之外的所有远程神机



▲创建角色时的可编辑部分没有进步也是让玩家感到美中不足的一大原因，有不少玩家希望本作能有《噬血代码》那样的捏人自由度。



▲缔约系统对于迅速提升玩家的神机解放阶段有着重要的作用，有时候缔约的效果也能救玩家一命。

都加入了锁定功能，开了锁定后的雷射枪能够应对瞬移系荒神以外的所有敌人，如果认为 OP 不够用的话还能使用枪弹编辑系统自制各属性的照射弹，出战时带上对应荒神弱点属性的子弹，3 段 OP 和 1000cost 的照射弹一路射下来能打掉敌人 1/4 甚至是 1/3 的体力。近战武器方面沉重圆月占据了绝高的人气，首先公开的新武器噬咬双刃反而是反响平平。沉重圆月受欢迎的要素在于其低门槛的上手难度，自带破碎和切断这两大结合崩坏必备的物理属性，战斗时可变形，可站桩持续输出，可蓄力攻击，解放艺技输出配合技能能够打出 2000 以上的高伤害，伤害值还能根据玩家的 OP 储存量来提升（雷射枪神谕储备的 3 段 OP 也计算在内），其人气在试玩版阶段便可见一斑，正式版发售后更是在武器使用率方面出现一边倒的倾向，由此可以看出本作在武器平衡性方面还是有所欠缺。

从发售前后可以看出本作对主角的重视是历代作里也是只此一家，无论是发售时的宣传还是发售后的周边推出，主角都位于最重要的位置上。和背景一片空白的历代作主角相比，本作的主角也是显得稍微有些个性：从小被迫成为 AGE、被港湾“潘尼沃特”压榨干了十多年的活、和同伴们脱离困境后奋战在第一线而被其他港湾的人称之为“克里桑什马姆的鬼神”、收获人型荒神萝莉芬的好感并成为了她的爸爸 / 妈妈……除了和历代主角一样处于被剧情推着走的立场之外，本作的主角人设可以称得上是“太过个性”。本作的队友和 NPC 设定也区别于历代作品，但是不知道是不是由于开发时间不足的缘故，本作在各角色背景上留下了太多的空白，当然这也有可能是打算在日后更新再补上。尽管角色背景上没有解释清楚，不过本作的队友 AI 可以说是十分出色，试想一下 2 个大型荒神同时在场时，你的 1 个队友能够单枪匹马牵制住 1 只灰域种是什么样的情形……

提到灰域种就不得不来谈谈本作的敌人设计，《噬神者 3》的新敌人“灰域种”最大特征就是它们可以使用和噬神者类似的“捕食”，通过捕食噬神者来进入解放状态，攻击力会大幅度提升（被解放状态下的灰域种打中时体力能被削掉 8 成以上），同时也会把自己的特点露出来。除了灰域种之外本作还加入了数种小型和中型荒神，其中最让玩家们印象深刻的就是中型荒神羽羽斩，仿佛神速种（前作里登场的高速动作低硬直型荒神）的高速动作、耍得比玩家还顺手的双剑、锁定时的多段攻击、无法防御的正前方蓄力攻击等等，在游戏发售初期玩家角色行动速度较慢的时候，羽羽斩是威胁度远高于灰域种的

敌人，甚至于在羽羽斩和灰域种一起登场时玩家会优先考虑对付灰域种——因为灰域种比羽羽斩更好对付，对比一下在试玩版里见到的2分钟就被玩家砍倒的羽羽斩，这简直是宣传欺诈。

虽然在发售后本作的口碑有些褒贬不一，不过大型更新的计划已经走上正轨，随着游戏内容的不断追加和平衡性的调整，也许在半年过后本作会焕然一新也说不定呢。

革新度：★★★★

点评人：秋沙雨

●追尾事件

游戏设定上灰域种很可怕，实际打起来的时候那就更可怕了，而最可怕的地方不在于它们捕食后超高的攻击力，而是它们在捕食时会追主角追到天荒地老的毅力。且不说会追着人跑几条街的多洛米，在一周目的时候，游戏中期遇到的努亚达就因为一直没成功捕食过主角，捕食失败后马上开始新一轮的捕食，直到咬到主角为止……这么多队友在后面蹦跶，你怎么就追着我一个？我可没有急支糖浆啊？

离经叛道的废土之旅

孤岛惊魂 新曙光

Far Cry：New Dawn



机种：PS4/XOne
厂商：Ubisoft
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2019年2月15日
对应人数：本地1人，在线2人
售价：39.99美元

许多人都曾被《孤岛惊魂5》那极具冲击力的核爆结局所震惊，这其中当然也少不了诟病和谴责。有人认为这是育碧开发人员的任性之举，但当继承自核爆结局的《新曙光》真正来到玩家的面前时，人们才发现——原来育碧早有预谋。

对于许多玩家来说，《新曙光》首先吸引他们的，是游戏中那鲜艳得仿佛要溢出屏幕的绚丽色彩，以及此次故事的发生时间——前作核爆结局的17年后。也就是说，这部作品让前作的核爆结局成为了官方”钦定“的大结局。这个决定有一定的风险，因为在一方面有不少玩家对前作突如其来的核爆结局仍有抵触，另一方面也有很多新玩家对这个前所未有的废土版“远哭”兴致盎然。但事实上，如果你将那个不太合理的核爆设定抛开，以一个单纯的眼光来评判《新曙光》所展现的世界和讲述的故事，就会发现它不仅继承了系列一直以来离经叛道的风格，同时比起它的前作来得更加圆融和有趣。

《新曙光》的外传定位以及较小的规模让育碧俨然将这里当成了一个新的”育碧式开放世界“试验场。相比以往，玩家在本作中可获取资源的种类以及资源获取方式得到了大幅简化，由于等级系统的存在，玩家依然需要获取大量的资源来满足自身的需求，而无论是列在物品栏中一目了然的资源种类还是地图上各个资源点的标记，都极大地节省了玩家”刷刷刷“的时间，尤其是在资源获取方式的管理方面。举个简单的例子，在本作中玩家最简单的资源获取方式便是搜刮资源点，但资源点的总量却受到了严格的限制，玩家需要更多或者在短时间内有大量需求的话就只能去重复刷难度更高的任务或者哨站。育碧通过这种方式降低了玩家重复进行低效简单劳动的时间，而相应地引导玩家把更多地时间放在有一定难度门槛的游戏过程中，如此一来玩家在”刷刷刷“中途所产生的疲劳感和枯燥度便会大大降低。此外，以曙光镇这个避难所式的设施为中心打造的设施升级和建造系统在扮演“资源消耗大户”的同时，通过不断增加成就感的方式进一步加强了玩家获取更多资源的动力。

除了系统上的改变之外，《新曙光》在游戏玩法之外的情怀部分也做得十分到位。无论是那些在经历核爆之后依然屹立但却早已面目全非的建筑，还是几经磨难的前作主角们，都给从前作一路玩过来的玩家的废土之旅带来了不少的惊喜。你依然能够从那些虽然英雄迟暮但个性依旧的主角们身上感受到一些熟悉的东西，无论是乐观也好，固执也罢，这些都是在前作中一以贯之，并且传承不息的“希望郡精神”。

作为一部系列外传，《新曙光》很好地完成了它的使命——为玩家带去一段有别于正传的游戏体验。诚然，这部作品对游戏系统和世界所作出的变革仍然停留在表面上，并不是如同“《刺客信条》系列”最新两作那样从玩法深处开启的变革，但《新曙光》的确为系列今后的发展提供了一种新的可能。即便它没有《辐射》那样沉重的积淀，却仍然带着属于《孤岛惊魂》独有的印记。当然，它也可能只是系列离经叛道的一个小插曲，但无论如何，相信这个色彩斑斓的世界都会在很长一段时间里给玩家留下深刻印象。

“辐射”指数：★★★★

点评人：北山杉

●“科幻”时刻

本作中最具废土气息的武器当属锯子发射器了，它那原始野性的设计以及锯子的杀伤力都让不少玩家对其爱不释手。而当你制作出最高级的锯子发射器时，这把武器的弹药瞬间变得科幻了起来，不仅有带有自动跟踪功能的锯子，甚至还有发射出去还能像回旋镖一样飞回来的锯子，但从外形来看武器的设计并没有太大的变化，堪称本作最“科幻”的时刻。



从里到外的“钢铁直男”之作

除暴战警 3

Crackdown 3

机种：XOne
厂商：Game Studios
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2019 年 2 月 15 日
对应人数：本地 1 人，在线 8~10 人
售价：419 港币（上市即加入 XGP 订阅服务）

●百毒俱全?

一般我们想要证明某个事情的正确性，都会选择寻找一些反面例子，例如动漫改编作品得有自己的灵魂和对品质的追求，最近的好例子自然是大卖的 PS4 独占佳作《漫威蜘蛛侠》，反面例子自然是拿着一手人气角色生生把自己做成渣 GAME 的《JUMP 战队》。那么同样作为一款独占作品，《除暴战警 3》却注定只能够被放在了反面例子的那一栏里。

原因说来也很有意思，这是一款某种程度上故意朝着各种意义上反面教材元素靠拢的作品，它的单机模式可以一举代替育碧旗下的几个各种被斥之为的“罐头”产品的游戏系列，成为错误的开放世界塑造方式里标志性的错误标的物。

是的，它就是这么毫不犹豫地把各种被大家唾弃的元素往游戏里面塞，场景元素相对重复、路人存在感几乎等于零、敌人 AI 感人、战斗几乎没有设计感、游戏要素缺乏变化等等等等，按说那些被《荒野大救赎 II》栩栩如生的开放世界养叼了胃口的玩家应该一碰这作品就能够被毒得“当场暴毙”。

然而事实上，明明缺点这么明显，《除暴战警 3》还挺好玩的！



●直取要害

这年头的 3A，哪怕游戏类型上有一个选择，表达主题上有一个倾向，有一点是很难避免的，那就是试图在游戏提供的乐趣上尽量变得更多元化一些，让不同人都可以找到乐趣。这方面最好的例子自然是《荒野大救赎 II》，走主线的玩家可以得到精彩而回味无穷的故事体验，钟情收集的玩家能找到大量值得收归囊中之物（例如香烟卡），喜欢体验生活的玩家也可以尽情狩猎采集，为营地增添色彩。

然而这些要素对于《除暴战警 3》来说都是接近多余的，这个游戏由始至终就扣死了一个主题：正面刚！于是整个开放世界里的一切，和玩家体验的一切，都是为此而服务。反派一个个都是欠教训的拽样，就等着被战警们教做人，敌人一个个都是莽汉，明明战警开着坦克还往履带下冲，城市都是布景，除了放满各种敏捷球和藏得更深的隐藏球，剩下的就是各种功能约等于跳跃平台的建筑，整个开放世界感觉更像是个特大号的《超级马力欧》关卡。



很多玩家听完这个描述第一感觉可能是这游戏能玩？但可能最合适的答案是一个反问：为什么不能玩？在 3A 游戏盛行，大制作变成了保证销量的金科玉律之前，游戏的玩法往往不是今天我们所熟悉的多元化，反而是相对纯粹而直观的，《毁灭战士》够经典了吧？除了拿枪突敌人这游戏的玩法就基本乏善可陈了，但就这一种感觉上，它的确做到了自己想要实现的目标，那它就是好玩的。

类似的逻辑也出现在了《除暴战警 3》身上，它的游戏架构和多年前的系列两款前作没什么太本质上的分别，画面进化了，操作手感改良了，武器更花哨了，战警的能力也更多样化了，但娱乐玩家的手段和目标没有变。这可以被斥之为是不思进取，但只要我们按照游戏本身定下的节奏，拿起大枪就是一路突一路炸一路跳，这个游戏的感觉也就来了。



在这个基础之上，《除暴战警 3》甚至都没有像是其他开放世界那样，死乞白赖地想要用上百个复制黏贴式的内容来强行拖长玩家的游戏时间，它的主线很短，支线要素变化不多但量也不多，就算是比较追求完美的玩家一路打下来，也花不了 8 个小时——除非你们要跟放在整个地图各个地方的敏捷球还有隐藏球死磕。这种很心里有数的流程长度设计看似让游戏显得很浅很单薄，但其实反而恰恰能够正好满足整个游戏的内核体验过程，属于在刚刚好到点，察觉到玩家即将变得不耐烦的时候立刻收手的程度。这种设计或许算不上聪明，不过至少直截了当，有点类似于一个用料够足的汉堡王皇堡，没啥精致之处，但够吃管饱。





●成本问题

但无论在现有的条件之下，《除暴战警 3》把一顿接近无米之炊的饭做得有多香，有一些问题是永远无法回避的。

首先，这游戏售价达到了 419 港币，哪怕是以第一方作品的标准来说，也不能算很便宜，但是游戏本身的体量哪怕算上单机的所有内容和多人部分，也是不太对得起这个售价，更别提之前游戏刚公布的时候作为噱头的城市破坏系统最后只能以一个没什么游戏性的概念在多人联机部分当中实现，等于是某种程度上的货不对板——我们就不提这个原本应该是打各路悍匪的游戏是怎么突然变成了“反乌托邦战警”这种已经完全圆不过去的显眼问题了。



所以《除暴战警 3》面对的是一个双重的成本问题，一个是游戏本身的购买成本对不起它的价值，另一个是它的等待成本也对不起玩家的期待时间，所以这游戏在发售后遭遇到一系列低分评价，其实严格来说并不只是打给这款游戏本身的，也是打给那个大家期盼已久，却最终消失无影的原版《除暴战警 3》。

惟一值得庆幸的是，XGP 服务的日渐壮大让这款游戏起码能够找到愿意在它身上投入时间的玩家群体，它或许不足以靠相对内容来说偏高的售价创造实际的零售利润，当放在订阅服务的游戏库里，却也是一款颇为值得玩家花点时间爽一下的第一方作品。恐怕这也是《除暴战警 3》没有在大改之后胎死腹中的真正原因吧。

爽快度：★★★★
点评人：稀饭

●捏他时刻

游戏当中特工的近战能力会随着玩家不断使用这种作战方式而增强，到了一定程度就会解锁蓄力的冲拳，使用后的效果非常类似琦玉老师的“平 A”，一拳下去就可以秒掉一个杂兵，和大量普通敌人战斗时，颇有些“一拳割草”的感觉。

尽情享受在雷雨天和沙尘暴中穿梭的酸爽吧！

皇牌空战 7 未知天际

Ace Combat 7 Skies Unknown



机种：PS4/Xone
厂商：BNEI
类型：射击
版本：中文版
发售日：2019 年 1 月 17 日
对应人数：本地 1 人、在线 2~8 人
售价：489 港币

在距离上一部正统作品《皇牌空战 6 解放的战火》过去了 11 年之后，《皇牌空战 7 未知天际》（以下简称《AC7》）终于得以和苦苦等待了许久的粉丝们见面，这期间“《皇牌空战》系列”可以说处于一个漫长的彷徨期，有在掌机平台上推出的试验性质外传作品，有锐意革新却惨遭暴死的《突击地平线》，还有依靠小额课金来为系列苦苦续命的免费网游《无限》等等。让粉丝们欣慰的是，《AC7》没有像《突击地平线》那样搞出各种别出心裁的“创新”，而是选择了最为保守也最为稳健的一条开发方针——回归传统与初心。世界观也回到了系列一直沿用的 Strangereal 世界，各个粉丝们耳熟能详的地理名词，对战大型空中兵器与钻洞等经典要素尽数奉上，对于系列粉丝来说，一切都是那么的熟悉，可选用战机数量比起《AC6》增加不少，也显示出本作的诚意。

但是在游戏系统上，本作似乎过于保守。游戏玩法回归传统，删除了《突击地平线》中饱受恶评的狗斗这一点固然大快人心，但对于系列中其他优秀系统，《AC7》也毫不留情地做起了减法：僚机系统、评价分支系统、敌方 ACE 部队要素，还有《AC6》中的大规模战场体系均未被沿用，仅保留了来自掌机作品《ACX》的插件系统。事实上，说《AC7》是一款在系统和玩法上倒退到 PS2 时代《AC4》程度的作品亦不为过，对于想要在本作追求更进一步乐趣的玩家来说，或许会有些遗憾。

大雨、雷暴、沙尘暴、剧烈气流……过于逼真的恶劣天气效果原本是本作最大的卖点，但实际游戏过程中却严重影响了



玩家的体验，加之本作的关卡设计限制颇多，各种地面扫荡关、刷分关、带多种特殊限制条件的关卡，强调对应种类的机体和特殊武器的使用成为了本作游戏流程的重点要素，这点导致的一个负面结果就是本作的一周目对于插件和机体不完备的普通玩家来说难度偏高，老玩家抱怨不爽，新玩家抱怨打不过，显得两头不讨好，而 HARD 通关后解锁的 ACE 难度又过分简单了，装备了强化防御的插件后玩家甚至可以硬吃三发导弹——你和我说这是 ACE 难度？。VR 模式可以说是本作最可圈可点之处，本作的 VR 模式的特点在于完全模拟机舱内视角来进行体验游戏，为玩家最大程度地还原了驾驶战斗机的临场体验，获得了一致好评。不过或许是受限于开发周期或成本，本作的 VR 模式仅有三关，且剧情和人物与主线战役完全无关，算是一点小小的遗憾吧。

总体来讲，《AC7》是一款整体风格过于求稳、保守兼卖情怀，且对于新玩家而言门槛也较高的作品。尽管“《皇牌空战》系列”独特的空战体验依然在这一作里得到了很好的继承，也值得推荐给每一位喜爱空战射击游戏的玩家，但是除此之外大概也很难得到更进一步的惊喜和乐趣。不过，本作优秀的 VR 模式倒是为这一类型的游戏未来的发展提供了有益的经验。站在粉丝的角度来说，最重要的一点还是《AC7》的推出标志着“《皇牌空战》系列”结束了彷徨期重新走上了正规，我们依然还可以继续期盼《AC8》能够早日到来。

天气恶劣度：★★★★★
点评人：水无月

●划水时刻

本作战斗中最大的槽点，莫过于那完全如同背景板一样的友军了，不仅在战斗时帮不上忙，到了某些刷分关却动不动就抢主角的人头，在战斗中还时不时对主角来两句尬吹——“一切交给 Trigger 就行啦！”拜托？划水也不要这么理直气壮的好不好？好怀念《AC5》中那些强力的僚机啊。



传说炼金术士们的集结

奈尔克与传说之炼金术士们新大地的工作室

ネルケと伝説の錬金術士たち

～新たな大地のアトリエ～



机种：NS/PS4/PSV
厂商：Koei Tecmo
类型：角色扮演
版本：日版
发售日：2019 年 1 月 31 日
对应人数：本地 1 人
售价：8424 日元

虽然算是老生常谈，但不得不提“《工作室》系列”是一款非常挑选玩家的游戏系列。它做不到一线 J · RPG 那种精美的过场动画，也没有内容非常壮观庞大的主线剧情，但却仅仅凭借“炼金”与“美少女”这两大魅力而做到了第二十一个年头。至于这个魅力并非本双月评要着重描述的部分，前言不过是要表达本作比起系列其他作品要更加“挑人”。

本作作为二十周年的纪念作，除了用惯例的系列角色大集合来回馈老玩家以外，还采用了全新的游戏方式意图让这个系列吹起新的风气。玩家们不再扮演炼金术士，而是成为一名地域管理官并借助炼金术士的力量来发展几乎一无所有的村落，整体来说本作就是由炼金术士们的跨代交流剧情以及回合制城镇建设两个部分所构成。这种听起来中毒性颇强的类“文明”玩法，实际上确实也不乏趣味性，每回合的调合、贩卖与建设都是一环扣一环，需要玩家步步为营才能让资金链顺利运作，只要玩进去了，“再来一回合”这种上瘾心态是免不了的，正如“《工作室》系列”一贯的魅力那般。

然而本作“玩进去”这个部分却做得不尽人意，在一个值得研究的内核之外，包裹内核的皮囊却过于粗糙。建模敷衍、简陋的 UI 这些或许都能忍受，但在中期越发复杂的运营操作下却缺乏各种便利设置。比如每次调合、贩售的预测数量只会简单地计算一次所消耗的数量，而不会算上本回合同样的操作



下所消耗的素材，也没有一张直观的预览图可以看，这就给量产带来很大的麻烦。城镇的规模一旦扩大，玩家就难以在每回合都精确算好各个炼金术士所消耗或是贩卖的道具，这种现象就会造成每次工作日后的结算都出现产业链断掉的问题，让人哭笑不得。在到达机械化操作的后期之前，前中期都要忍受一段较长的“不舒适”感。而另一大问题就是主线剧情各种缺乏语音，或许各代的炼金术士们才是本作的重点，但这些跨代交流的剧情毕竟只是照顾老粉丝的，对于周年纪念作的主角奈尔克等人与新玩家来说还是不太公平的。

当然，本作中收录的各代 BGM 以及精美的立绘还是传承了系列的优点，BGM 数目之多甚至让人怀疑 GUST 做的是不是音乐游戏，而让 NOCO 一人负责所有角色的立绘也是震撼人心的剥……有勇气的决定。作为工作室的粉丝完全值得购入本作，至于观望中的新玩家若是对城镇建设这种类型有兴趣的话也不妨尝试一下，毕竟这个新类型还是做得有模有样的，在 3 月 26 日也会推出中文版。

情怀度：★★★★★
点评人：果汁

●混乱时刻

这个商品不够卖、那个素材不够炼道具简直就是本作经常碰到的问题，最可怕的是商品不够卖在结算的时候会立刻减少支持度，不禁让我理解到，镇长真的不好当。

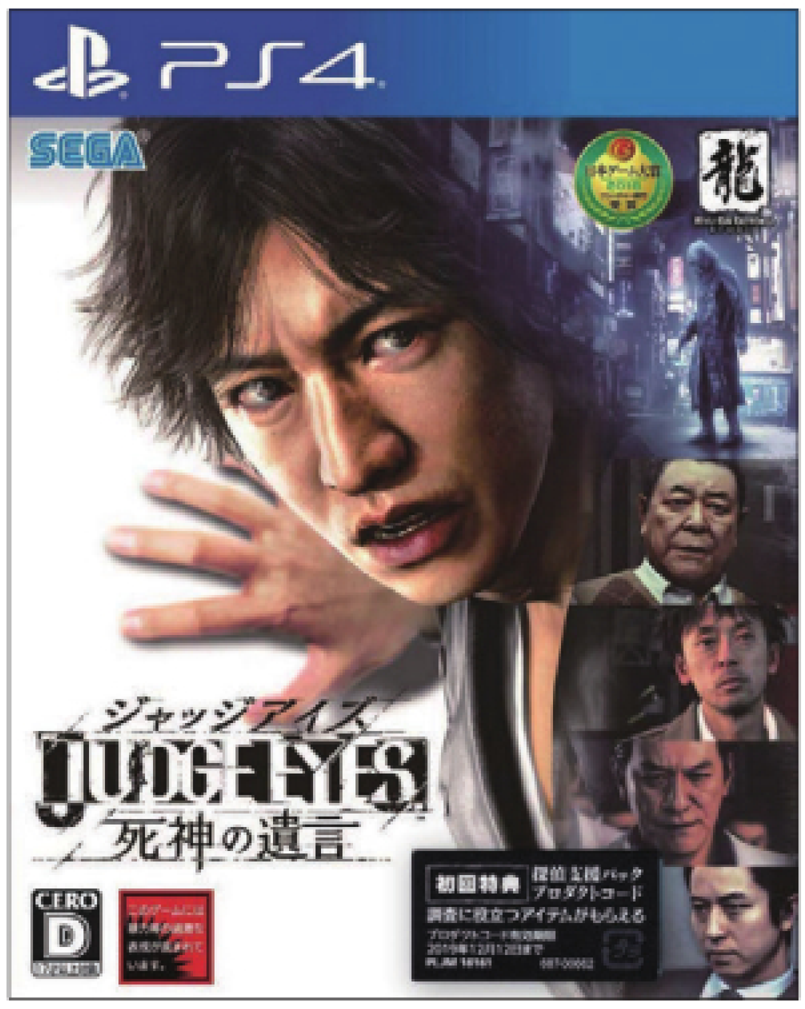


不会两道古拳法的律师不是好侦探

审判之眼 死神的遗言

JUDGE EYES：死神の遺言

机种：PS4
厂商：SEGA
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2018 年 12 月 13 日
对应人数：本地 1~2 人
售价：418 港币





“《如龙》系列”每一部新作都会对系统和玩法进行不同程度的修改，虽然多少都能带来一些新的体验，但是对于一路打下来的“如龙”粉丝，或者说至少玩过 3 部作品以上的玩家来说，即便作品怎么改，每部作品都离不开各种熟悉的“套路”。比如战斗中熟悉的连段系统、根据不同环境条件变化的“热血动作”，战斗系统之外的丰富支线和小游戏等等。所以当这部木村拓哉主演的“如龙工作室”新作公开之后，不少玩家将本作称呼为“木村如龙”，实际上也没什么毛病，因为本作依然原汁原味地把这些熟悉的“如龙套路”几乎全部继承了过来。

不过随着桐生一马故事的完结，“如龙工作室”在思考这个系列未来走向的同时，还是在不断地作出大胆的尝试——至少在保证作品产出速度的前提下，给玩家带来不一样的体验，于是才有了这部很像“如龙”但又不是《如龙》的《审判之眼 死神的遗言》。

首先玩家的身分就从极道变成了私家侦探，因此除了打架之外，还多了很多会做到的事情，比如跟踪、偷拍、潜入、搜查现场等等。这些系统如果单独拆开来看的话其实还欠缺打磨，比如说潜入部分，完全就是根据固定剧情套路走流程，搜查其实也不外乎调查一下某个区域里固定的几个点。至于上法庭辩护出示证据等，也不过是剧情选项，期待这部分像《逆转裁判》的玩家恐怕要失望了。但是这些要素全部整合起来，加上出色的流程编排，让本作至少在一周目过程中，还是能获得代入感很深刻的体验的。此外，本作的剧情也被不少玩家认为比正篇里某些作品优秀，值得一提这次的剧本并非大家熟悉而且褒贬不一的横山昌义，而是由以前协助编写剧本的古田刚志担当主笔。

战斗风格系统回归，本作主角可以自由切换一闪和圆舞两种战斗风格，不过风格的平衡性却存在一些问题，圆舞风格虽然官方的定位是擅长群战的风格，但由于会被敌人的防御中断攻击动作导致实用性非常鸡肋，而且后期一招鲜的情况还是存在，弱的敌人可以直接用一闪风格的“化劲”秒杀，而强的敌人和 BOSS 可以用斗气状态下连按△键触发的 EX 动作解决。使得本作角色能力上去之后，战斗变得非常单调。

对于要保证产品推出速度的“如龙工作室”来说，我们很难期望这个系列什么时候能迎来质的变化，不过《审判之眼》的形式还是让我们体会到了这个系列不一样的可能性，就是不知道他们还愿不愿意请木村拓哉来演个续作呢。

悬疑度：★★★★★
点评人：宇宙人



●怨念时刻

主线和支线之间的角色设定不一致的情况在本作同样发生，比如主线里完全就是女主地位的真冬，到了支线完全消失，4 个可攻略的女友里面也没她分，这未免太过分了。

军用无人机飞行员的“游戏”体验是怎样的

文：十大恶劣天气　编：宇宙人　美编：咕噜



▲如果把画面左侧的空军飞行员换成一个肥宅，桌上在摆上几瓶“快乐水”，也绝无半点违和感。



News Opinion Sport Culture Lifestyle

World ▸ Europe US Americas Asia Australia Middle East Africa Inequality Cities More

Royal Air Force

RAF urged to recruit video game players to operate Reaper drones

Former drone commander in Syria says air force should try signing up operators ‘straight out of PlayStation bedroom’

▲在真假难辨的信息之中，我们不免好奇，军用无人机的飞行体验，到底是不是一款游戏？

无人机飞行员，是一份被误会很深的职业。

在空战游戏玩家看来，这些人根本除了一身连体式的卡其飞行服以外，他们的工作和“飞行”二字毫无共通之处。从感官角度来说，无人机飞行员是以“替身”的方式进入战场，所面对的是从电子信号还原而来的数字影像。即便地面上有千军万马，也伤不得本尊半根汗毛，更不要说高空高速环境下给身体带来的负担了。只要自己动动手指，就能让目标灰飞烟灭——这和玩游戏有什么区别？

这种想法，绝不只局限于玩家。即便在军队内部，无人机操作手也通常被认为是一群“玩游戏的人”。在驰骋于蓝天之中的空战精英们看来，“英勇”一词意味着必须直面危险。坐在一个距离战场数千英里的控制台前摆弄一堆设备，这并不符合英雄主义的定义。因此，无人机飞行员很不幸地成为了位于鄙视链最底端的“PlayStation Warriors”。

借助这些误会、偏见和想象，媒体甚至编造出了不少关于“军方招募玩家飞无人机”的新闻。似乎操纵着高科技空中杀手的无人机飞行员，和游戏废宅之间只隔着一层窗户纸……

“玩游戏的人”

北约位于阿富汗最大的军事基地——坎大哈机场的西北角，有一片神秘的区域，远远可以看到数个加固型机库和两条小型跑道。但除了身着非制式服装的私人军企（PMC）士兵和军事承包商外派的地勤人员以外，从来都不见飞行员们英姿飒爽的身影。

此时远在 11941 公里外的赌城拉斯维加斯，早已是一片灯红酒绿，纸醉金迷的模样。无人机飞行员迈克尔·哈斯驱车赶到了位于市区东北部沙漠中的克里奇基地。在接下来的 8 小时



▲依靠军事承包商和无人机，情报机关可以绕过国会和军方，“灵活”的开展任务。



▲迈克尔·哈斯后来参与了纪录片《无人机》(Drone) 的拍摄，向观众揭露无人机战争的罪行。

中，他要接管停放在坎大哈基地机库中的一架 MQ-9“死神”无人机的控制权，完成推出和起飞，开始今晚的空中监视任务。

飞行控制台的主屏幕类似于《皇牌空战》的 HUD 视角，位于“死神”机鼻部位的高清摄像机将“第一人称”视角画面通过卫星数据链传给飞行员。主屏幕周围有数块大屏幕彩色显示器，用于实时传送地图、天气等信息供飞行员参考。借助高度自动化的辅助系统，迈克尔无需全程干预无人机的飞行过程。在完成航路、盘旋区域设定之后，他就可以开启侦察系统，展开情报收集作业。



单论飞行的操纵难度，飞无人机的确比驾驶战斗机要简单许多。无人机的任务性质，决定了它们机动布局的设计重点是提高燃料效率，所以并不需要突出机动性而设计成《皇牌空战 7》中 ADF-11F 那种夸张的静不稳定结构。再加上以稳定性和可靠性为优先设计的飞控系统的限制，即便飞行员无视高度与速度进行各种激烈的驾驶——比如肆意增加或者减小推力，在任意时刻用力拉杆，机体都只会做出最保守的动作。

MQ-9 的滞空时间为 15 小时（在空载状态下可以提升为 18 小时），在 4000 米高度的晴好天气下，地面人员无法通过感官发现“死神”的存在，而此时开启上帝视角的操作者，却可以收割画面中的一切生命——听起来，这的确是一个可以为所欲为的“游戏”。

然而，较高的“上手度”，并不代表无人机飞行员们的工作是轻松惬意的。

●带着镣铐跳舞

即便是真正的皇牌飞行员，在刚刚执飞无人机的时候都会有很大的不适应。最主要的问题，是信号在长距离传输过程中的滞后性。无人机和控制中心的数据信号在经过长距离的传送之后，至少会产生 2 秒左右的延迟。虽然这对几乎不需要对目标作出实时反应的观测，还有一锁定目标就跑不掉的猎杀行动的影响不大，但在每一次飞行结束时都必须面对的降落环节中，这种非同步的画面往往会导致灾难性的后果。在环境极端恶劣的阿富汗，风速 60 节的沙尘暴就和国内的雾霾天一样常见。在控制无人机降落的过程中，虽然传感器依然会不断向飞行员发送高度、水平数据，但与它们已经失去了参考价值——主屏幕画面显示机头已经对准跑道，但此时正在强烈横风中挣扎的无人机可能已经偏离了航线。当 HUD 上的高度信息显示为 10 米的时候，“现实”中的机体可能已经触地了。在量子通讯这一黑科技问世之前，无人机飞行员都是凭借丰富的经验，才能摆弄好这个大玩具。一次失手，160 万美元就一把烧没了。

在通讯条件不佳的情况下，为了保证信号传输，飞行画面的解析度也会变得一团糟。迈克尔坦言虽然自己有三年 F-16 战斗机的飞行经验，这种“高 ping 渣画质”一度让自己怀疑人生。

从任务性质来看，无人机操作员也和传统飞行员有很大的区别。多用途战斗机在升空作战前，飞行员只要读取任务简报就知道应该干嘛。而无人机主要从事的 ISR 任务（情报、监视与侦察），则需要飞行员进行大量的数据和信息处理作业。一个标准的无人机组通常有三名成员构成，分别是左侧的飞行员和右侧的观测员（战斗任务时变更为飞行员和火力控制员的搭配），一名高级军官会在身后进行指挥。即便如此，机组也经常会陷入疲于奔命之中。

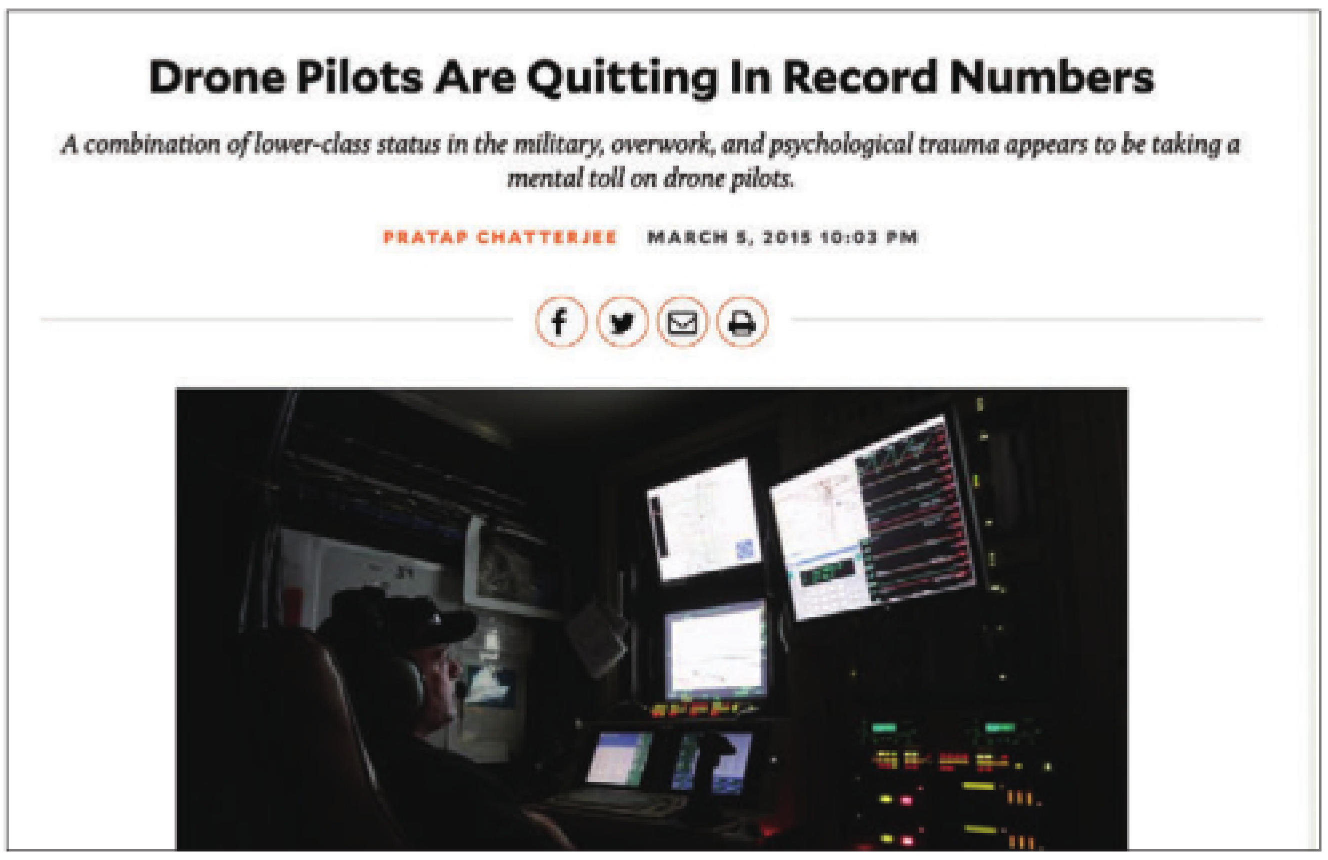
在飞行过程中，迈克尔要不断从工作台上的两个十英寸显示器上查看内部邮件，敲键盘输入各种命令行，将信息及时推送给各级指挥链。除了耳麦中的语音指令以外，他还要随时留意身旁的热线电话——通常铃声响起的时候，就意味着中情局局长，参谋长联席会议主席，甚至是总统在另一端直接发出了号令。



相对多用途战斗机，无人机在“反恐战争”中的实用度更高。它成本低廉，滞空时间较强，雷达反射截面较小，非常适合用于深入别国腹地实施斩首行动。这种战术上的灵活性，反过来也带来了政治上的高风险，也难怪为什么无人机飞行员的每一个飞行动作，都被牢牢控制在许可的范围内。

●这个游戏，让很多人玩不下去……

在玩家看来，飞无人机的自由度再低，也比那些“Press X or die”的线性单人游戏要好好多了。最重要的是，一边玩一



Drone Pilots Are Quitting In Record Numbers

A combination of lower-class status in the military, overwork, and psychological trauma appears to be taking a mental toll on drone pilots.

PRATAP CHATTERJEE MARCH 5, 2015 10:03 PM

▲“无人机飞行员惊现离职潮”

边还能拿工资，顺带为了保卫美国人民而战，却不会有丝毫的性命危险。然而，现实中的很多“玩家”，却纷纷表示自己实在是玩不下去了——

军方对此的解释，是薪资待遇不佳和过高的工作强度所致——这的确是导致无人机飞行员大量离职的部分原因。目前美国的三个无人机项目（空军、海军、中情局）均要求无人机必须由转岗的现役飞行员驾驶，正如前文所言，由于根深蒂固的鄙视链，几乎没有飞行精英们愿意放弃在云端自由翱翔的浪漫，将自己的飞行生涯献给空调房中的一堆电脑屏幕。所以无人机飞行员队伍的补充，主要来自于强制性的转岗。

受军费和岗位数量的限制，军方每年都会以健康状况、业务表现为由淘汰一部分飞行员，然后将他们送到克里奇基地的无人机控制中心开启“事业第二春”。本来就是带着强烈负面情绪的他们，在新的岗位上要面对每年 3000 小时以上的飞行时间（原先只有 300 小时），却无法享受飞行补贴——真金白银的利益没有了，更不要说什么自我实现的需要了。



▲呃……贴海报的人似乎平时不怎么看电影的吧。

为此，自从 2008 以来，军方一直试图用物质和精神“双管齐下”的方式来提升无人机飞行员们的士气。飞行控制室的墙壁上贴上了各种用于打气的标语，还有《现代启示录》、《壮志凌云》、《真实的谎言》等等自带空战“名场面”的经典电影海报。正在等待轮班的飞行员享受单人宿舍，有专门的娱乐室和小型俱乐部。军方甚至准备在授勋人员中为无人机飞行员留出一定指标，在增强其自身的荣誉感和认同感，也改善外界对这个圈子的认知。军事飞行院校也纷纷开办无人机课程，为这个不受人待见的岗位持续输送新鲜血液。

一系列的政策“组合拳”，总算是稳住了队伍。然而，新的问题又出现了。大约六分之一的无人机飞行员出现了心理障碍，需要接受每周的精神评估之后才能继续执行任务。其中的一些人甚至患上了创伤应激症（PTSD），最后因为“不适合履行军人职责”而被终止服役——本文的主角迈克尔 · 哈斯就是其中之一。

在传统战争中，PTSD 症状通常只会出现在从残酷环境回归现实生活的士兵上，自我认知的混乱和残酷记忆的延后性是这个梦魇释放的主因。然而在高科技主导的无人机战争中，从未踏入战场半步的飞行员却隔空患病……

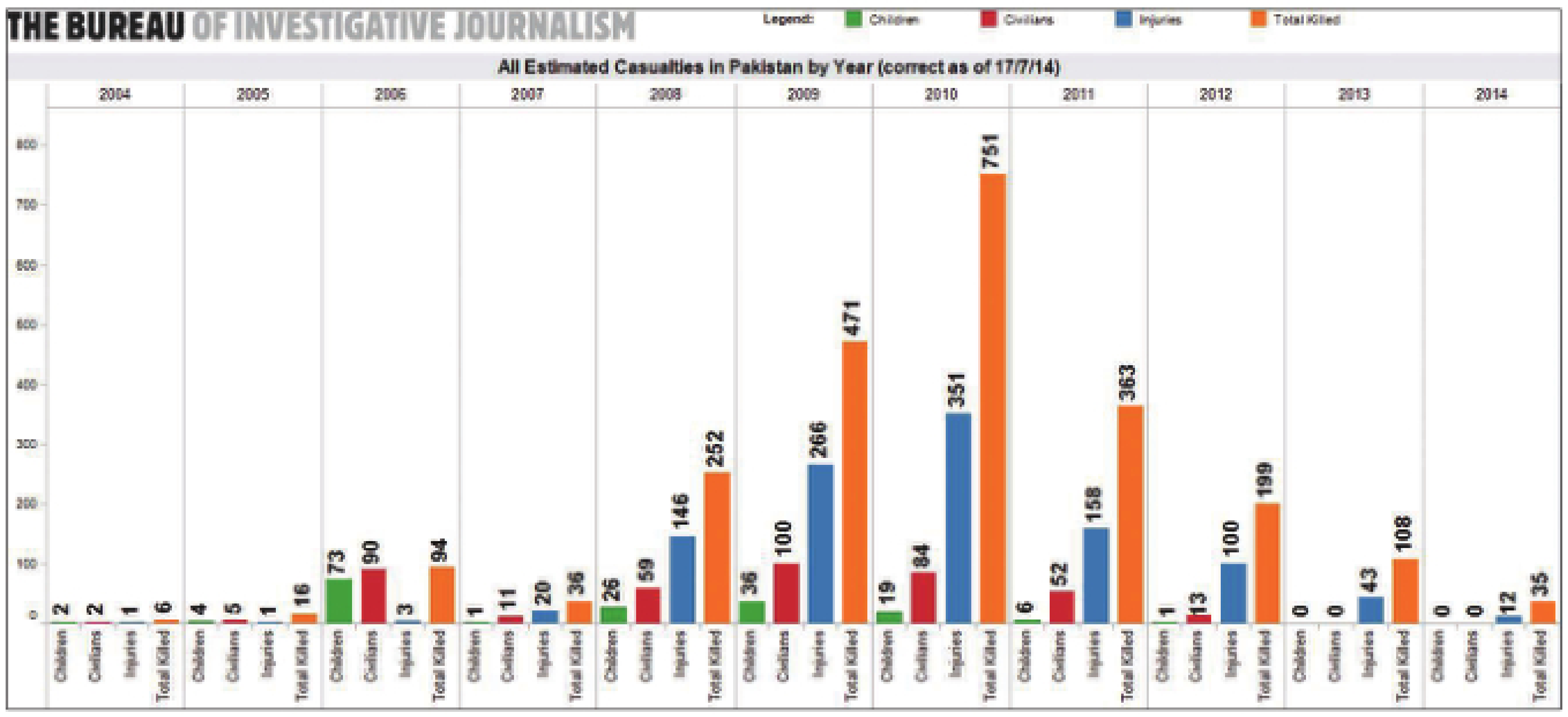
在迈克尔看来，无人机飞行员患上 PTSD 只是时间问题：上午在阿富汗的荒原上空搜寻塔利班的隐蔽据点，下午驾驶着“死神”在也门猎杀 IS 头目，晚上回到家中之后还要扮演现实中的丈夫和父亲……这种不间断身分切换，足以让人精神分裂。

“在战场上干掉敌人，和在空调房内杀死平民，这不是一回事”。迈克尔说道。

极端分子经常藏身于人口密集地区，利用大量平民做掩护，有时甚至会藏身于第三国领土，这从根本上决定了“附带损伤”和随之而来的政治风险是无法避免的。从技术角度来说，即便有高精度卫星和航空侦察器收集到的清晰影像和实时数据，要将不穿制服的武装人员与无辜百姓进行明确的区分，也是不可能的。在犹如蝼蚁一样的小黑点中辨别出特定的目标人物，更是犹如海底捞针一样困难。毕竟无人机飞行员所面对的并不是可以用不同颜色提示框来区分敌我与中立目标的游戏画面，更没有特定剧情提示你干掉哪个之后就能通关了。



▲受困于 PTSD 的无人机飞行员，绝不止迈克尔 · 哈斯一个人。



▲一边是“精确打击”、“外科手术”等等新闻话术，一边是触目惊心的平民伤亡数字。

在屏幕中目送空对地导弹、精确制导炸弹命中目标的全过程，这是所有执行过对地攻击任务的飞行员都经历过的画面。但和飞F-16投放精确制导炸弹不同的是，无人机操作员自始至终都无法明确目标的性质。在“特征攻击”的交战规则之下，一个拿着锄头在路边徘徊的男人，一群手持AK47对天鸣枪的村民，都可能被判定为IED炸弹客和大规模聚集的恐怖分子，虽然现实中的他们只是一个干完活在路边休息的农民，或者正在举行某种仪式的部落武装。但一旦攻击命令下达，他们就注定成为了“死神”收割的目标。所产生的一系列罪恶感，都由受命按下发射钮的无人机飞行员独自承受。

中情局在巴基斯坦展开的无人机攻击行动数量，在奥巴马政府第一任期内到达顶峰。密集的行动频率让万里之外那些劫后余生的人们认识到了“高空死神”的存在，幸存者们也找到了一些和幕后的“死神”们进行交流的方法。他们将死于无人机空袭的儿童的照片放大成超大尺寸，然后摆放在屋顶和田地中，这些稚气的脸庞和天真的眼神，也在向屏幕那一头的无人机飞行员们进行着着无声的控诉。

繁重的工作、身分认知的混乱、来自良心的谴责……持续的精神压力，最终让迈克尔精神崩溃。在下班驾车回家的过程中，他开始出现被无人机跟踪的幻觉。在和家人团聚时候，他突然感到“地狱火”导弹正在射向自己的房屋。由于“不再适合从事继续履行军人职责”，迈克尔被直接扫地出门。持续加重的PTSD症状，让他一度丧失了参与社会生活的能力。2014年初，迈克尔决定和三名同样饱受折磨的前无人机飞行员一同走上了救赎之路。他们向电视媒体爆料，参加相关的听证活动，向公众揭露无人机战争罪行。

出于国内外舆论压力的考量，也是为了避免“附带损伤”被极端分子用于煽动反美情绪，最终陷入“越反越恐”的恶性循环，军方在客观上的确有减少平民伤亡的需要。所以在发动攻击前，无人机组通常都要花费成百上千小时，通过嫌疑人体貌、行为方面的特征来确认最终的目标。在长时间的监控过程中，飞行员甚至会与每天都要面对的芸芸众生、一草一木产生某种情感连接。就像迈克尔所说的那样，他监视过的村庄中的每一个人，都有自己的生活。孩子们在露天学校中上课，妇女们在井口边上洗衣服，老者们在贫瘠的田地中苦苦寻找着今天的口粮。每天下午，几个青年会出现在村口的土场，进行简陋的足球比赛……他甚至给村落中几个熟悉的身影都起了名字，仿佛这些从未察觉到自己存在的人，已经成为了自己生活的一部分。

然而，只要耳机中传来“授权进行火力打击”命令，迈克尔就必须对某栋“暗藏有恐怖组织高层人物”的民房展开攻击，稍有迟疑，都可能让自己因为抗命而被送上军事法庭。按下发射钮之后，熟悉的一切在短短数秒种之后就会灰飞烟灭。



退一万步讲，即便无人机飞行员每天所面的，真的是一款“人畜无害”的电子游戏，这个既没有来自关卡设计和规则奖励的刺激，也没有激烈对抗所带来的快感，连音乐都没有的游戏，迟早也要把每天必须玩足八小时的玩家们搞出神经病来了……

迈克尔的这场犹如噩梦般的“游戏”已经结束了，然而还有很多，以及更多的人，要受困于这个永远也无法通关的游戏之中。



●结语

无论是刚刚发售不久的《皇牌空战 7 未知天际》，还是正在拍摄中的《壮志凌云 2》，近年来空战题材影视和游戏作品几乎不约而同地触及到了这样一个主题——王牌飞行员们的地位，正在受到飞速发展的无人机的严峻挑战。

现实中，虽然无人机在反恐和治安战中的出镜率已经完全盖过了“有人机”，但在由起飞重量、雷达、机动性等数据构成的综合性能上依然远远落后于后者。它只能当好间谍和刺客的角色，无法成为驰骋于战场的勇者。

无人机的遥控操作方式，也极容易因为信号传输问题而出现故障。目前无人机活跃的中亚、中东和北非地区，美军所面对的均是既无野战防空，也没有信息战能力的武装组织。即便如此，无人机因为通信中断所导致的失控、坠毁事件也是家常便饭。可以想像，在大规模系统对抗的背景下，无人机的可靠性要弱到何种地步。

然而，无人机完全不受飞行员生理极限制约的先天优势，却可以让它在相对传统战机的劣势看上去并不是什么大事。



▲即便有元老级的飞行资历和黑科技抗荷服的加成，连续的高 G 机动也让“老司机”米哈伊十分够呛。



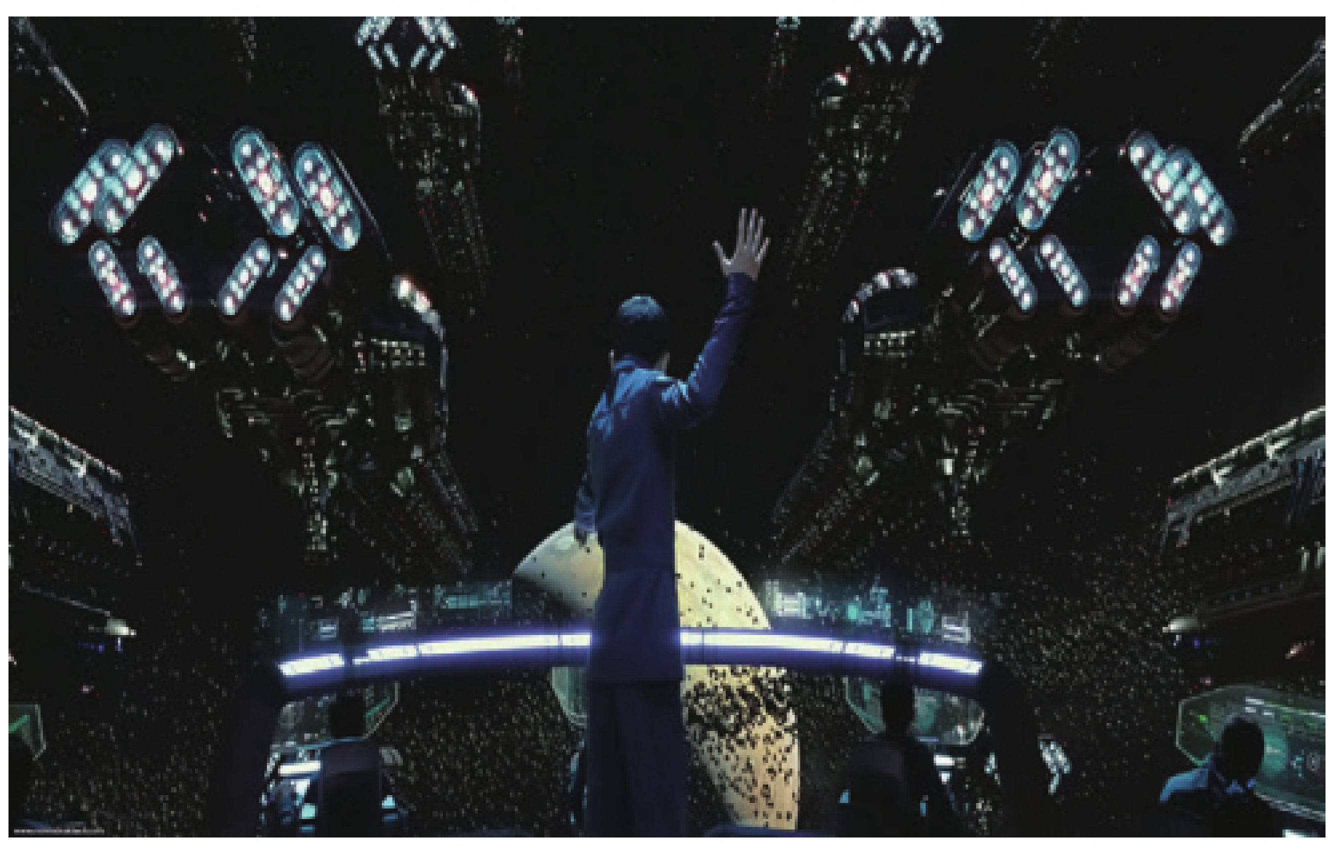
▲前不久，伊朗甚至黑入了无人机的控制系统，让一架 MQ-9 直接坠毁。

正如《皇牌空战 7》中的贝尔肯裔科学家施罗德博士所说的那样——10 个 G 的过载可以让所有的飞行员生不如死，但对于无人机而言，这就跟在公园里散步一样轻松自如……

相对人类几乎无法提升的生理特性，科技的发展速度和程度，却是我们难以想象的。无人驾驶汽车从天方夜谭到进入量产阶段，也只用了十来年的光景。我们有理由相信，“无人机”摆脱“提线木偶”的身分，从“玩具”变成主战装备，这绝不是只存在于科幻电影中的情节。

《皇牌空战 7》中爱尔吉亚国使用的 MQ-99 和 MQ-101 两种无人机，其原型分别来自于欧洲联合研制的“梭鱼”，和从美国海军先进无人舰载机计划（UCAS-D）中走出的 X-47b。其中后者的起飞重量已经超过了 F-16 的中期型号，完全依靠 AI 进行驱动，可以在失去指挥信号的情况下独立完成任务，并且具有全天候和空地一体的打击能力。虽然 X-47b 项目已经因为经费原因而取消，但它却给依然在推进中的“联合无人空中战斗系统”进行了大量的技术储备。《皇牌空战 7》中“军械巨鸟”到达战区，然后将海量战斗型无人机释放，让它们在 AI 的驱动下撕裂对手……或许游戏中的这一幕，会在不远的未来成为现实。

到那时，留给本文的主角——无人机飞行员们的游戏，也会从“飞行模拟”变成“即时策略”。



▲《安德的游戏》截图

秘密花园
孤岛惊魂 新曙光

《孤岛惊魂 新曙光》为玩家带来了一个五彩斑斓的废土世界，核爆摧毁了希望郡里的一切人造设施，取而代之的是漫山遍野的鲜花，以及在丛林中潜伏着的变异生物。相比《孤岛惊魂 5》，在大自然的野性回归之后，《新曙光》的世界反而看起来更加迷人而美丽。而在这里生活的幸存者们也学会了利用有限的资源和工具，打造出了许多别具一格的武器和装备。下面就让我们跟随一幅幅精美的原画和设定图，一起欣赏这个残酷而又迷人的废土世界吧。

文：北山杉　美编：雷普利

画师：Xu Zhang

来自中国上海的 Xu Zhang 是与育碧长期合作的一名概念艺术家，他为《孤岛惊魂 新曙光》绘制了许多精美的概念图，这些概念图风格、环境各异，主要用于展现游戏中各个“远征任务”的场景。



▲这张图展示了一个位于路易斯安那州的废弃主题乐园，代表自然力量的绿植覆盖了人造建筑的表面，沼泽中栖息着许多变异的鳄鱼，远处的巨大摩天轮依然屹立不倒，但却变得支离破碎，文明的痕迹在此处不断被蚕食。



▲这是游戏的第一个远征任务“H.M.S. 麦库布里号”，图片展示了这艘搁浅在佛罗里达州的旧航空母舰被岁月和自然侵食之后的模样。在游戏中这艘航空母舰被拦路强盗所侵占，成为了他们的物资补给基地。



▲一架政府飞机坠落在了爱荷华州的丛林中，拦路强盗找到了它，并在残骸上建立了物资据点。茂密的丛林和无处不在的沼泽是人类在这里行动的最大阻碍，不过比起政府飞机上搭载的高科技设备，这点困难对于拦路强盗们来说算不上什么。



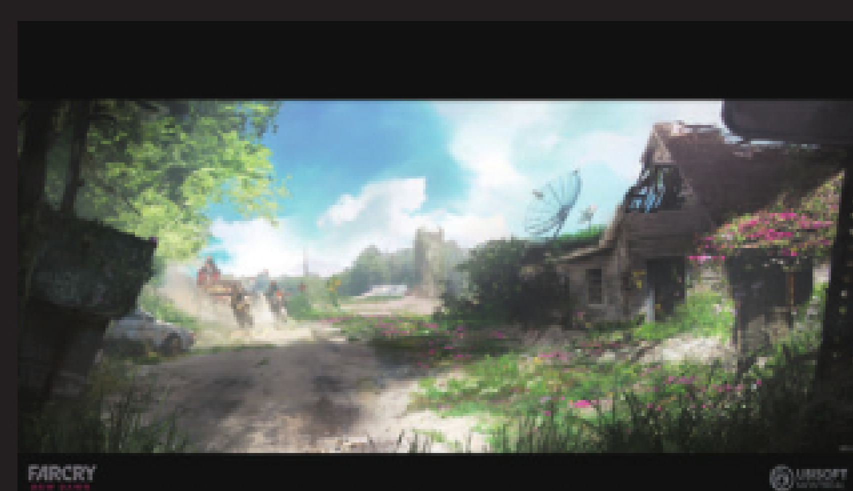
▲这座由钢铁架构而成的大桥是亚利桑那州科罗拉多河上仅存的一座桥，拦路强盗占领了这里，并在桥上和两岸连接处修建了大量临时的设施和居住区。要想通过这里到达对岸，你必须向他们支付高额的过路费，否则就只能绕过一整条河。

画师：Crocq Clement

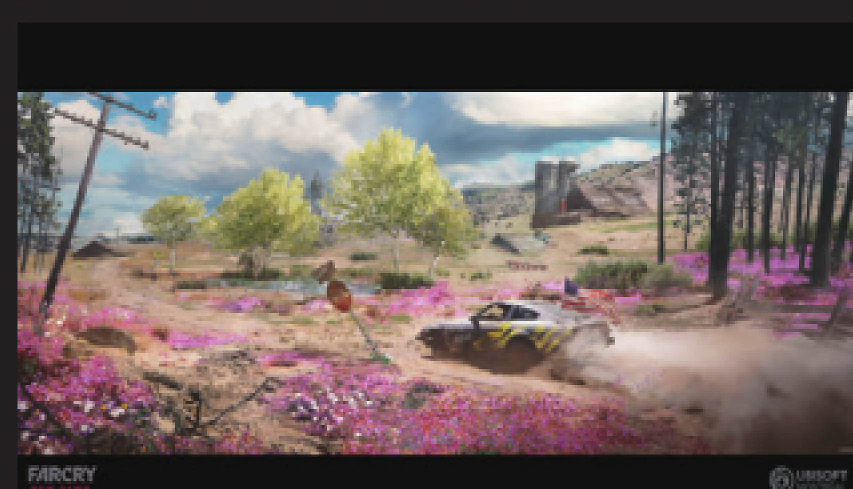
来自加拿大蒙特利尔的Crocq Clement是一名高级概念美术师，拥有十年以上的为电子游戏和动画电影进行美术设计相关工作的经验。最近曾参与过的游戏作品是《底特律 化身为人》和《古墓丽影 暗影》，在《新曙光》中，他参与了部分角色的设定以及一些早期的概念美术工作。



▲ Crocq Clement 为游戏中的反派拦路强盗所做的一组角色设定，我们可以轻易地在这些角色身上找到不少来自飞车党的元素，而这些设定也几乎原封不动地保留到了正式版游戏中。



▲占领了希望郡后，拦路强盗在这里所做的事情和曾经的邪教组织“新伊甸”没什么两样，他们有着精良的武器装备，并且通过摩托车、吉普车等载具四处作案，以掠夺这里的平民百姓为乐。



▲尽管核爆已经过去了 17 年，但希望郡的土地上依然残存着不少文明的痕迹。如图所示，虽然路牌和电线杆都已经变得歪歪斜斜，原本平整的柏油公路也变成了难以辨认的沙土路，但依然阻挡不了新一代的居民飙车的热情。





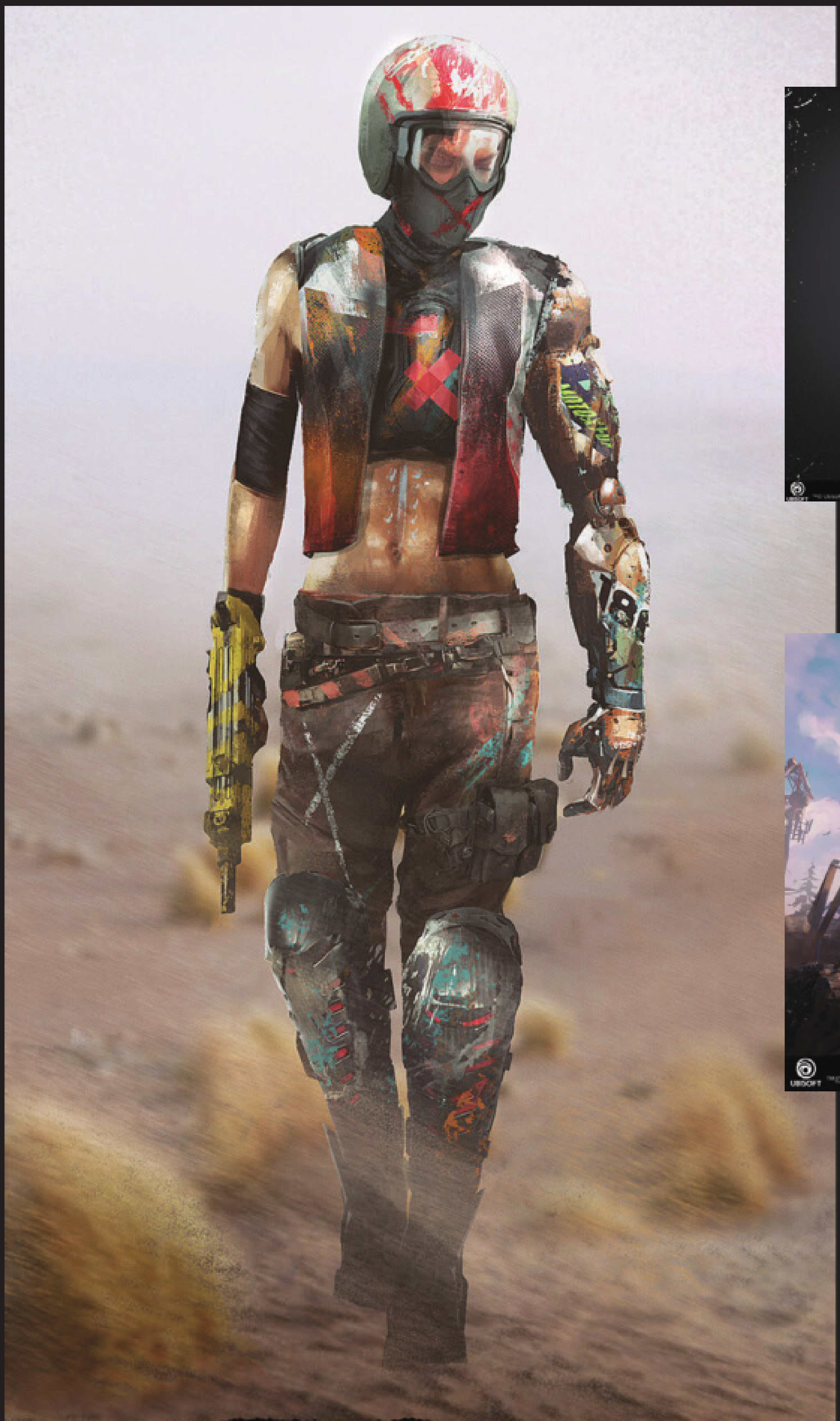
◀蒙大拿州特有的茂密丛林，即便经过核爆之后也没有太大的变化，但你仍然可以从陷入地面的汽车以及漫山遍野盛开的鲜花看到此地曾经经历过的沧海桑田。

画师：Steff Lawrence

Steff Lawrence 此前在电影特效公司 Framestore 担任数字场景绘制工作，2017 年 1 月加入了育碧蒙特利尔工作室，之后接连参与了《彩虹六号》和《孤岛惊魂 5》的 DLC“活死人僵尸”的开发工作。在《新曙光》的开发中，Steff Lawrence 也参与到了其中，并负责其较为擅长的人物设定工作。



▲这是一组女性敌人的设定图，Steff Lawrence 详细描绘了其手持双管霰弹枪进行瞄准时的英姿。可以看到，尽管着装各异，但角色身上的涂鸦以及摩托装备等共同点都与拦路强盗一贯的飞车党式风格相吻合。





▲这是一组维豆百科情报员的设定图，这些分布在地图各个角落收集情报的探员尽管穿着风格各不相同，但都至少有一件黄色的衣衫，这或许就是这个神奇组织的标志之一。

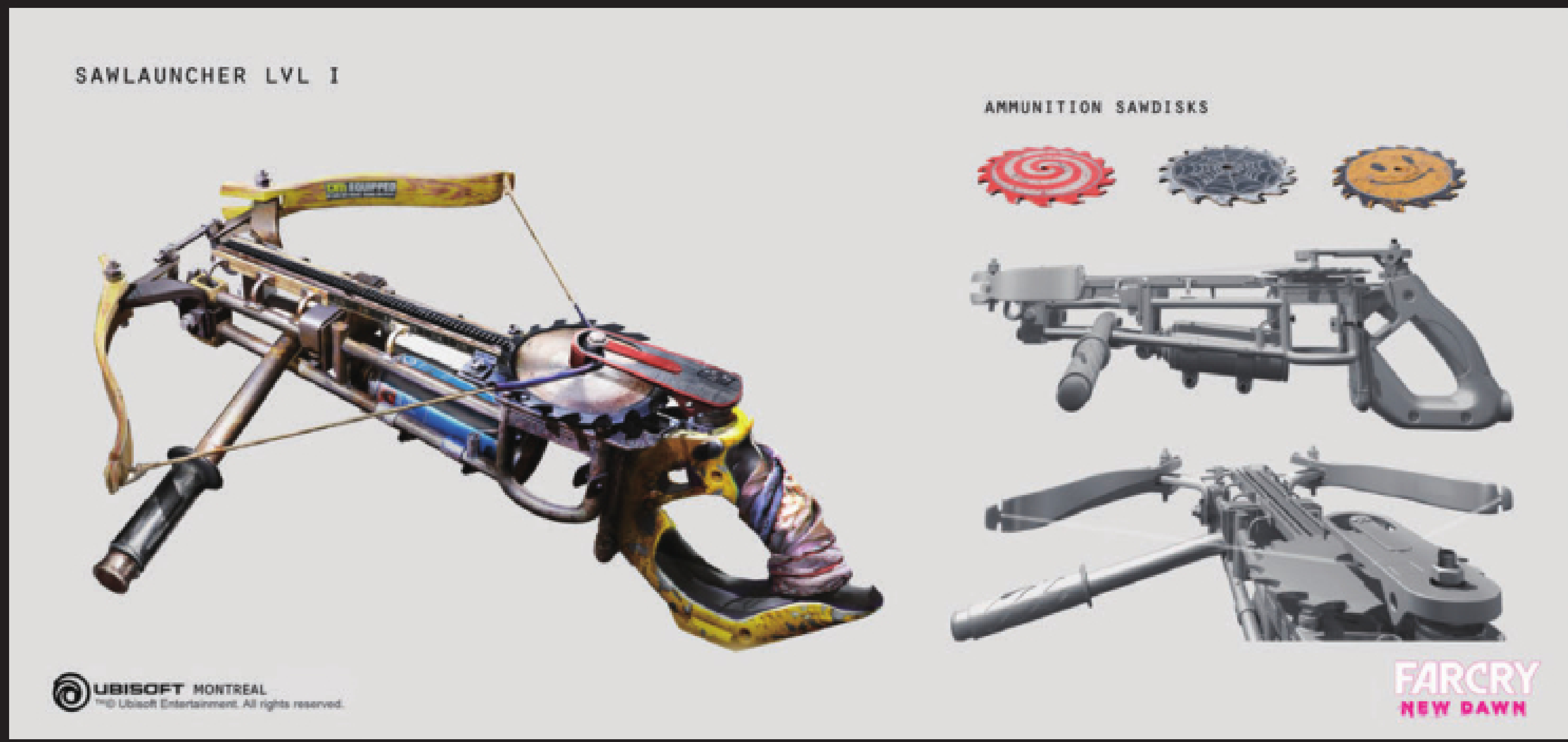


▲曾经屹立在山顶的动物之友护理中心的外壳形似一个巨蛋，但在核爆的影响下如今变得支离破碎。此后，拦路强盗占据了这里，将其打造成了一个武装哨站。

◀略带科幻色彩的概念设定，这名拦路强盗的整条左手臂都已经是完全的机械化结构，相比之下，拿着枪的右手则显得十分瘦弱。

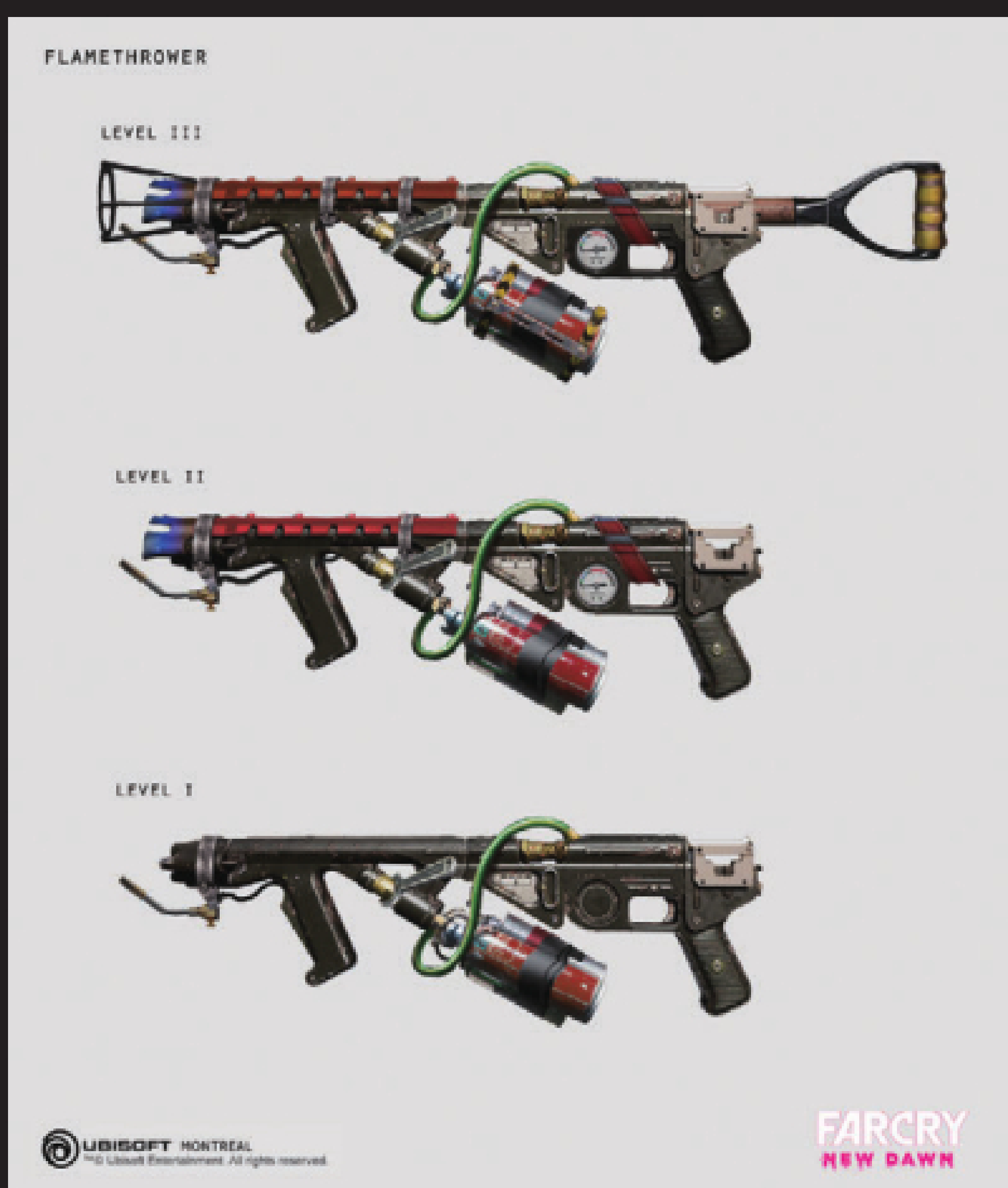
画师：Ying Ding

Ying Ding 是一位来自育碧蒙特利尔工作室的概念美术师，在《新曙光》中，她为游戏设计了一套颇具特色的武器和装备。



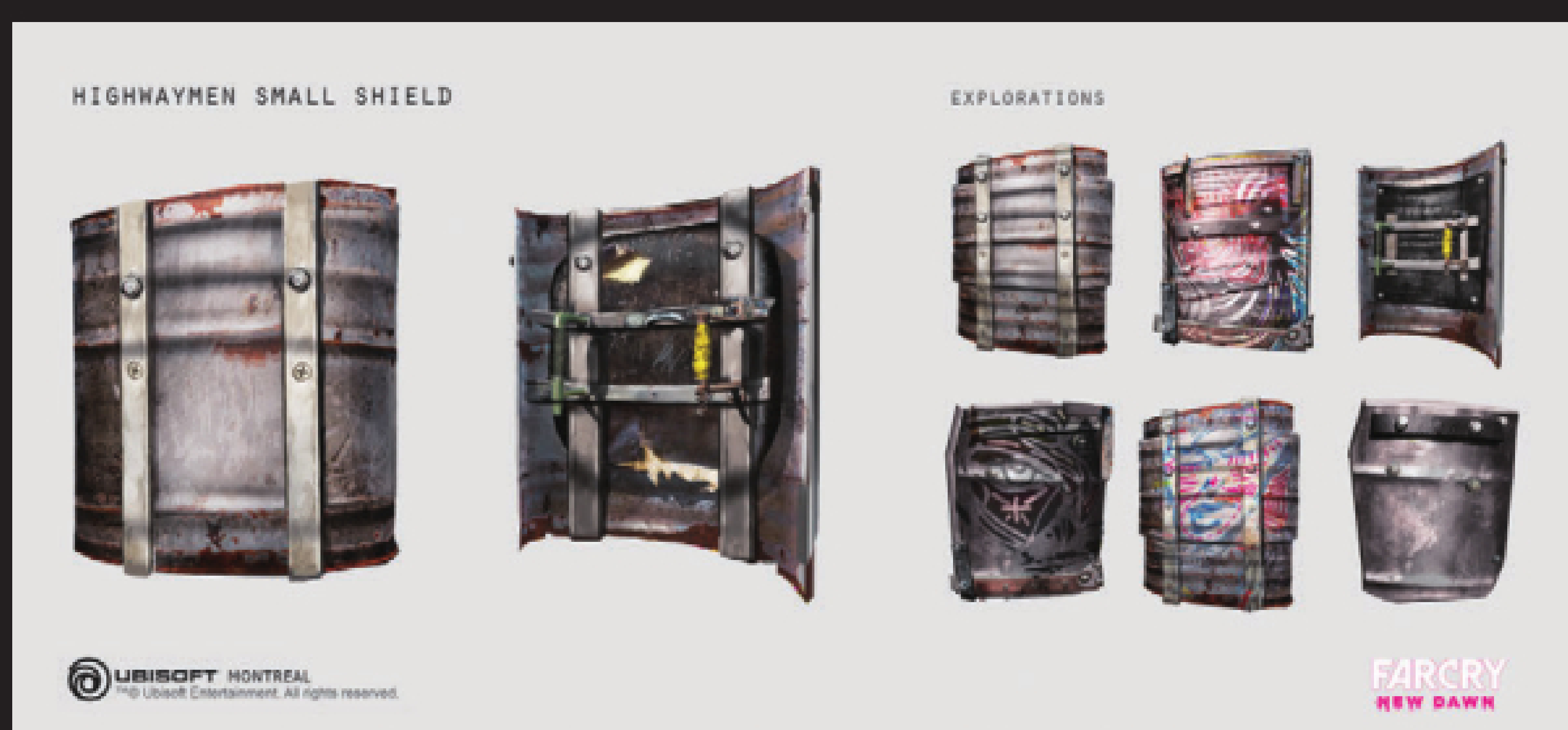


▲这是一套《新曙光》中最具魅力和特色的武器——锯子发射器，它由一个简单的机械装置加上锋利的锯子构成，从图中可以看到，Ying Ding 在设计上加入了不少来自摩托车和自行车上的元素。在能源匮乏的废土上，这是一把颇受人们喜爱的武器，当然，如果你制造出了等级最高的锯子发射器，它还会有许多你意想不到的功能。



▲一组火焰喷射器的设定图，可以看到它与正传中出现的火焰喷射器相比外形发生了不少变化，不仅在风格上变得更加粗犷，同时给人的“拼凑感”也要更为强烈。





▲一组盾牌的设定图，在游戏中拿着它们的敌人通常是“持盾冲锋者”。这些盾牌看起来就像是由一枚枚铁片手工打造而成，并没有标准的制式，崇尚自由的拦路强盗们还在表面画上了各种各样的涂鸦，使它们成了展示个性的绝佳平台。

现实中的“梅利威瑟”
黑水公司的前世今生

文：黑色维京　编：三日月　美编：01



2013年9月17日，著名游戏开发商Rockstar Games开始正式对外发售知名系列游戏《横行霸道》(Grand Theft Auto)的新作——《横行霸道V》(Grand Theft Auto V，以下简称为GTA5)。与系列的前几作相同的是，新作品在发售伊始就迅速占据了各大游戏排名网站的榜首位置，受到了游戏测评机构及无数玩家们的好评和喜爱。而GTA5也因此得以荣获2013年金摇杆奖最佳年度游戏、《时代周刊》(Time)杂志颁发的年度最佳电子游戏等众多殊荣。游戏之所以能够如此大受欢迎，除了让人欲罢不能的单人剧情和玩法多样的多人模式外，另外一个重要原因就是Rockstar精心设计的一个游戏世界——洛圣都(Los Santos)。在这个以美国著名城市洛杉矶(Los Angeles)为原型的大都市里，玩家们可以有机会遇到形形色色的人物——从外表光鲜亮丽的电影明星到迫于生计的街头艺人，从妄想推动毒品合法化的瘾君子到两面三刀的政府官员，从热爱极限运动的健身狂热爱好者到企图操纵股票市场来盈利的投机商人等，共同组成了这个资本主义下的花花世界。而游戏中出现的私人军事安全承包商梅利威瑟公司(Merrywether)，也是这个名为“洛圣都”的万花筒中不可或缺的一部分。



▲除了《GTA5》，PMC戏份比较多的游戏还有《潜龙谍影4爱国者之枪》，后来的《潜龙谍影V 幻痛》中，主角“毒蛇”在战争中所扮演的角色也和PMC非常类似。

私人军事安全承包商（Private Military Contractor），通常泛指经由政府雇佣，负责承包战场运输、救援、后勤、安保、作战等任务的私人安保公司。除此之外，他们的部分业务还会对大众开放，例如私人安保及贵重物品押运等。而在GTA5中，梅利威瑟公司所扮演的正是这样的一个角色。鉴于公司在中东战场的业绩一再下滑，公司领导人唐·帕西瓦尔（Don Percival）准备进驻洛圣都，拓宽企业的资金来源。梅利威瑟公司一方面与政府合作，为美国军方的武器开发计划提供安保服务。另一方面他们也与当地的富人们频繁接触，取得他们的信任并保障他们的人身及财产的安全。在单人游戏中，梅利威瑟的势力可谓是一手遮天，其麾下的佣兵在洛圣都为所欲为，就连被玩家们称为“洛圣都三剑客”的三位主角都或多或少的吃了他们的亏。而在多人模式里，我们仍可以探寻到梅利威瑟公司的身影。只要玩家有足够的资金，他们就可以为你提供多种类型的服务。熟知GTA5开发商的玩家们一定知道，Rockstar最为擅长的叙事手法就是反讽，即将现实中的种种放进游戏中加以讽刺。而事实上，梅利威瑟公司也有自己的一个原型，这就是美国私人军事安全承包商——黑水公司（Blackwater）。

作为美国军事安全承包界的成员之一，黑水公司的大名可谓是人尽皆知。这个由两名海豹突击队队员于1997年创立的公司，在正式运营几年后就获得了超过10亿美元的美国政府合同，可谓是风光无限。但进入2007年后，黑水公司就开始因涉嫌虐囚和枪杀伊拉克平民而变得官司缠身。当这些事件经由媒体向公众曝光后，引起了舆论对黑水公司及其雇员的强烈谴责。一时间“枪手”、“雇佣兵”、“平民杀手”的称号铺天而来，使得公司的形象大打折扣，企业业绩下滑，并最终沦落为被收购的命运。然而也有不同的观点指出，正是凭借着黑水公司的专业性，才避免了更多的美国士兵和政府高官们被恐怖分子和反政府武装所暗杀，完全抹杀其功绩和片面的评价是不公正的。接下来就让笔者为大家介绍一下黑水公司，一起了解一下这个饱受争议的私人军事安全承包商的前世今生。

“黑水”起源

在正式介绍黑水公司之前，我们不妨先简单了解一下黑水公司的创始人——埃里克·普林斯（Erik Prince）

1969年6月6日，普林斯出生在美国美国密歇根州霍兰市的一个高薪阶层家中。他的父亲埃德加·普林斯（Edgar Prince）是一个精明能干的商人，当他从密歇根理工大学工程专业毕业后，便白手起家创立了普林斯机械制造厂。凭借着其不懈努力，经过短短的七年时间，就使得这家原本名不见经传的小企业得以顺利成为美国三大汽车制造商的合作伙伴。得益于父亲的谆谆教诲，埃里克在年轻时便培养出了坚韧不拔的意志和对商机的敏锐嗅觉。出于对航海和军事史喜爱，在高中毕业后，他便决定前往位于美国马里兰州安纳波利斯的美国海军学院求学。但是在经过几个月的学习生活，他便发现学校中的学术氛围远不如自己所期待的那样。此外，校内师生间的“党派纷争”更是让他心生厌恶。所以三个学期后，他便决定离开海军学院，转而前往希尔斯代尔学院，主修经济学。尽管家庭条件优越，但普林斯从未放弃任何可以锻炼自己的机会。在希尔斯代尔学院学习期间，他加入了当地的消防队，与其他消防队员们一起处理各种突发事件。1990年，经过了三年的学习后，普林斯向白宫递交申请，成为了乔治·赫伯特·沃克·布什（George Herbert Walker Bush, 即老布什总统）总统班子中的一名实习生。这段经历让他有机会接触到保罗·贝朗兹（Paul Behrends）及其他政府官员，而这也为后来黑水公司的上市和业务提供了不少便利。很快，为期数月的白宫实习生之旅就宣告结束，普林斯又萌生了加入美国海豹突击队的想法。此前在海军学院学习期间，使得他有机会了解到这支神秘的特种部队，而事实也证明普林斯绝非是一个空想主义者。1991年4月27日，在他与妻子琼·妮可·基廷（Joan Nicole Keating）完婚不久后，他便开始了自己的计划。普林斯向海军候补军官学校提交了自己的入学申请（参加海豹突击队选拔的前提是申请人必须是一名在编的美国海军成员），并举家搬迁到位于加利福尼



▲黑水公司创始人埃里克·普林斯

亚州科罗纳多的海军特种作战中心。就像每一个获得三戟叉徽章的海豹突击队队员一样，普林斯凭借着超人的意志熬过了为期六个月的基础水下爆破训练以及让人望而生畏的地狱周，成为海豹突击队第八分队的在编队员。在1994年到1995年期间，普林斯及其队友们被先后部署到海地和波斯尼亚 - 黑塞哥维那一带，执行侦察、搜救、维和等任务。1996年，他的妻子怀上了他们的第二个孩子，同时琼的身上又被检测出癌症肿块。为了照顾自己的家人，普林斯决定提前退役。

闲赋在家的普林斯并没能适应安逸的生活方式，他又开始着手自己的另一项筹备已久计划——建立一个大型军事训练机构，协助美国军队和执法部门进行训练。随着1991年苏联的解体，美国国会和国防部认为长期悬于自己头顶的达摩克利斯之剑已不复存在，国家理应开始大幅削减各项军费开支。虽然这项决策看似无可争议，但是在正式实施时还是引发了各种各样的麻烦。而这些麻烦中给普林斯留下最为深刻的印象的，是训练基地的极度紧张。随着削减开支的工作展开，美国本土的100多个军事基地宣布永久性关闭，另有大约28%在训练基地中的工作人员遭到政府的遣散。在普林斯的回忆中，他和海豹突击队第八分队的队友们为了能够得到系统性的训练，不得不辗转于各州的训练场。有时适逢训练部队过多，他们甚至不得不排队进行等候。这种效率低下且开销更为昂贵的作训方式，引起了普林斯的关注与思考。他认为如果凭借着私人财力成立一个训练机构，来吸引美军和其他执法部门前来训练，而公司则可籍此收取场地租赁费和其他作训费用来盈利。

作为一名实干家，普林斯当然不会把他的想法定格在自己的大脑中，他随即开始了紧锣密鼓的准备工作。普林斯首先聘请了阿尔·克拉克（Ai Clarck，海豹突击队资深教官）、吉姆·德哈特（Jim Dehart,美军射击场设计人员）以及肯·比埃拉（Ken Viera，前海豹突击队队员，海豹突击队第八分队教官）。四个人会面进行商议后，都认为普林斯的商业计划切实可行，所以他们随即开始为训练基地寻找合适的场地。经过逐一考察，最终他们选定了北卡罗来纳州的一块面积约为3100亩的土地。普林斯用父亲留给自己的遗产买下了这片土地的使用权，并遵照吉姆·德哈特的设计方案，在训练基地中设立了射击场、特种驾驶车道、学员宿舍等必要的基础设施。工程进展十分顺利，但是给训练机构命名的工作却难倒了四名公司创始人。一次偶然的机会，普林斯和其他三名合作伙伴正在作训基地内挖建壕沟，地底渗出的炭黑色泥浆涂满了他们的作战靴。面对这一场景，普林斯提议用“黑水”来命名他们的训练机构，这得到了其余三人的一致同意。几天后，在训练基地附近游荡的一只黑熊为了标记领地，推倒了黑水公司设立在此地的电线杆，这又给了他们充足的灵感。很快，黑水公司的经典标志——艺术化的步枪十字准星包围的一只熊掌的图案就出现在了普林斯的办公桌上。

1998年5月15日,黑水公司训练机构开始正式对外开放。出乎普林斯等人的意料，这座耗资600万美元，倾尽了他们无数心血的训练基地在开业初期竟无人问津。万般无奈之下，管理层只好暂时辞退一些不必要的公司员工，并扩大公司的宣传力度。经过众人的一番努力，海豹突击队第一分队成为了他们的第一位客户。但是这远远不够，为了能够扩大资金链，黑水公司还为当地的猎人们开设了武器安全培训课程，虽然这项业务的利润不多，但终归能维持公司的正常运营。在年底财政核算中，黑水公司收入达到40万美元，而这其中的大部分收入都来自北卡罗来纳州附近的一些执法部门和联邦调查局特警队（SWAT）。计划中来自国防部和军队的大订单并无踪影，这无疑为黑水公司的发展蒙上了一层阴影。

为了扭转颓势，普林斯决定扩大公司的业务和产业链。公司创始人之一的吉姆·德哈特设计了一种名为“熊式”的新型移动标靶，用来测试受训人员在复杂环境下的反应速度（可以参考《COD 现代战争》系列中经典的训练关卡），这套设备受到了前来训练人员的一致好评，黑水公司决定开设厂房大量生产发售这个新设备。而事实也证明这的确是一个明智的选择，“熊式”标靶在为黑水公司在创业初期创造了50%的收入，这帮助他们站稳了脚跟。不久后，普林斯的另外一名合作伙伴加里·约翰逊（Gary Jackson）通过自己与海岸警卫队的关系，为公司赢取了第一份来自政府的保密合同，黑水公司开始逐渐步入正轨。

1999年4月20日上午11时，两名携带霰弹枪、半自动卡宾枪和自制钢管炸弹的青年在位于科罗拉多州杰斐逊郡丹佛南部的科伦拜中学制造了震惊全美的校园枪击事件。事后黑水公司对事件进行了详尽的分析，他们发现虽然当天共有多达47个执法单位共计1000余名执法人员包围了事发现场，可是他们还是没有能力果断地制服两名持枪青年。在枪击事件发生之前，黑水公司就已经在莫约克基地建立了一个模拟各种场景的训练基地。普林斯一行人与国家战术顾问协会取得联系，并向他们推销黑水公司的相关训练设施，这也成功的引起了对方的兴趣。1999年9月，国家战术顾问协会派出了首批400名特警前往莫约克基地接受相关训练，而事实也证明这确实卓有成效。越来越多来自美国各州和加拿大、比利时、英国等国家的的执法单位都慕名前来参训。

2000年10月12日，隶属于美国海军阿利·伯克级驱逐舰之一的科尔号驱逐舰在亚丁湾港口遭到两名驾驶着装满C4炸药的小船的“基地”恐怖分子的袭击。袭击结果导致科尔号上17名士兵死亡，37人受伤，船体则被爆炸撕开了一个40×40英寸的大口子。这个事件完全出乎五角大楼的意料，他们不敢相信训练有素的美军竟然会对两名携带者简易爆炸装置的恐怖分子束手无策。国防部与黑水公司取得联系，要求他们在半年内为2万名海军官兵提供安全保护训练，这份大订单不仅使得黑水公司获得了将近4000万美元的利润，而且拉近了他们与五角大楼的联系，为公司后来进驻中东战场提供了便利。



“黑水”起源

“为了改造本部（国防部），我们必须借助私营企业的专业技能。”2001 年 9 月 10 日，美国国防部发言人在例行记者会上做出如上发言。一天后，也就是 9 月 11 日上午（美国东部时间）便发生了震惊世界的“911 事件”。数名恐怖分子劫持了四架民航客机，分别撞向位于美国纽约的世界贸易中心一、二号大楼和华盛顿的美国国防部五角大楼（其中 93 次航班因乘客奋起反抗而未能使恐怖分子的阴谋得逞，但是飞机最终还是于 10 点 10 分坠毁于宾夕法尼亚西部地区）。恐袭直接导致前两座建筑物倒塌，后者则出现局部结构损坏并坍塌，2996 人在袭击中不幸罹难，对全球经济所造成的损失则达到一万亿美元左右。



▲ 911 事件中世贸双塔遭到攻击的一幕。在此次恐袭的数周之后，美国当局决定出兵阿富汗。

事发之时，普林斯正端坐在理发椅上，通过电视实况转播了解到整个事态的发展过程。对于“911 事件”的发生，他既和其他普通民众一样感到难以置信，同时也认为这个事件完全在情理之中。因为早在一年前的科尔号事件发生的时候，他便已经见识了“成本很低，并无多少技术含量的攻击如何成功躲过了美国的基本安保程序。”惨案发生后不久，美国国会中的议员和新闻媒体中的政治评论家便就是否要对恐怖分子的行为做出反击而展开了一轮又一轮的唇枪舌战，普林斯和他的员工则将焦点放在了另一项更为务实的问题上来，即“美国的反击将以一个什么样的方式展开，而黑水公司将在其中扮演一个什么样的角色”。此时，公司上层已经不再满足于单纯的为美军提供相应的技术、战术训练，他们希望能够参与的更多。普林斯通过查阅通讯录，找到了中央情报局执行官阿尔文·伯纳德·“巴泽”·克朗加德（Alvin Bernard "Buzzy" Krongard）。早在阿富汗战争打响前夕，时任美国总统乔治·沃克·布什（George Walker Bush）便已经在公开场合宣布这场军事行动的目的并非是针对伊斯兰世界和阿富汗人民。考虑到以往的大型联合地面部队辅以特种作战的方式会导致整个战局与总统的承诺相左并极有可能激怒当地群众，中情局相应的决策者更倾向于另外一种更为稳妥的方式——培养当地的亲美势力武装，为他们提供相应的的技术及装备支持，在有必要的情况下派遣特种部队与当地武装协同作战的战术。虽然这一方法看似简单可行，但是在实行起来却远没有那么容易。因为这种战争模式往往需要一个大前提，即必须招募多个可靠且势力雄厚的当地势力与一批忠诚且有专业素质的情报人员。然而放眼于彼时的中东地区，这完全是一个不可能完成的任务。此时距离苏阿战争结束才不过 13 年之久，冷战时期乃至第一、二次世界大战的阴影仍持续影响着这一地区。自从中东这片曾无人问津的广袤土地发现工业鲜血石油的那一刻起，这里就一度成为了各国势力角逐的角斗场和情报贩子们的天堂。政变与叛乱几乎是当地最为司空见惯的事情，至于那些依靠谍报生存的人则完全没有“职业操守”而言，他们中的很大一部分人都是双面甚至是多面间谍。上午他们才从雇主手中拿到佣金，在傍晚之前就可能会背叛那些雇佣他们的人。这样混乱的局面使得中情局官员一筹莫展，他们几乎没有任何办法应对眼下的这些问题。所以当普林斯提出自己可以为中央情报局提供相应的情报支持的时候，克朗加德几乎是迫不及待的安排他与自己会面。普林斯拟定了一份军阀名单，其中包括阿卜杜拉·拉希德·杜斯塔姆、哈吉·默罕默德·莫哈奇克、伊斯梅尔·汗以及帕延达·默罕默德·汗。这些看似不相干的人实际上有两个相同点，一是他们都在阿富汗当地有较强的实力，二则是因为他们都与塔利班组织有着各种各样不共戴天的仇恨（阿卜杜拉·拉希德·杜斯塔姆曾因塔利班的干涉而被迫流亡土耳其，伊斯梅尔·汗则被关押了将近三年才得以逃脱）。虽然这些军阀在阿富汗当地乃至国际社会大多声名狼藉，而且很难保证他们对美国政府是否抱有好感，但是他们都绝对懂得一个国际社会中简单的道理——朋友的敌人就是朋友。所以这些人自然不会放任这样铲除异己，壮大自身实力的机会从手上白白溜走。

9 月 26 日，在黑水公司的协助下，首批由 7 名中央情报局特工组成的代号为碎颚者（Jawbreaker）的北阿富汗联络小组抵达了喀布尔北部约 60 公里处的潘杰希尔峡谷，他们的任务是为即将展开行动的绿色贝雷帽（Green Beret，美国陆军特种部队的代号）做好相应的地面准备。不久后，美国陆军 12 人组成的 A 队（ODA）与 A 小组“ODA595”先后抵达战区，他们与北部联盟的战士一同行动，在短短数个星期之内便解放了几十座城镇。通常特种部队会在北部联盟战士的协助下侦察出塔利班武装分子的集聚地、军火位置和指挥部，随后再使用激光引导器引导炮火进行轰击。盘踞在山区中的恐怖分子长期惴惴不安，他们时刻都担心自己会被美军的的“死亡之光”（塔利班武装分子对激光引导器的别称）索走性命。地面打击行动可以说异常成功，黑水公司对任务的完成可谓是功不可没。值得一提的是，普林斯和他麾下的团队并未向美国军方收取任何的费用，因为他自始至终就未把这整件事情视为是一个商业决策。但是这并不能说明黑水公司在这场行动中完全没有获利，他们籍此丰富了自己在政界中的联系人名单，为日后争取政府招标提供了诸多便利。

打击塔利班组织行动宣告结束后不久，中情局再一次找到了普林斯，他们希望黑水公司可以为中情局设立在阿富汗当地的基地提供安保措施。早在喀布尔宣告解放不久后，克朗加德便前往当地进行了实地考察。情况并未出乎他的预料，阿富汗当地的人员装备和军事技能都极为落后，根本不可能起到任何

安保的作用，而他们又无法调动美军进行协助。因此，惟一可行且稳妥的方法就只有招募相关专业人员。此前曾有大批特种部队成员前往黑水公司受训，他们的联系方式也被后者保留了下来，可以说普林斯未费吹灰之力便掌握了一份由退役特种部队人员组成的名单。通常来讲，这些从精英部队退伍的战士很难适应待在办公室的安逸生活，他们惟一擅长且感到适应的只有在战火纷飞的交战区纵横。2002 年 4 月，黑水公司接到了来自中情局的第一份合同。数天之后，首批安保人员就乘坐着飞机降落在喀布尔机场。由于情况紧急，黑水公司的这份合同实际上是完全在未竞标的情况下达成的，可以说他们是当地情报部门惟一的“安全供应商”。六个月后，普林斯通过参与政府招标获得了后续的安保合同。通常情况下，在战火纷飞的交战区担任安全人员并不是一件轻松的工作。由于这份工作的特殊性，决定了安保人员除非是在受保护对象或自身受到生命威胁的情况下之外，绝不能擅自动用武器。对于普林斯和他的员工来讲，这份工作绝对是一项新的挑战，但是黑水公司克服了所有的困难和压力并履行了所有的合同条款。

距离阿富汗战争开战才不过两年，原本就不堪重负的中东政局又被迫背负了另外一根稻草——第二次海湾战争爆发了。美国政府认定伊拉克侯赛因政府暗中资助恐怖分子进行一系列恐怖活动，同时还指责伊境内还部署有大规模杀伤性武器。他们籍此为由要求萨达姆·侯赛因（Saddam Hussein）和他的儿子们必须在 48 小时之内离开伊拉克，而这种近乎无理的要求自然遭到了后者的拒绝。3 月 20 日，最后期限已到，刺耳的防空警报响彻了伊拉克全境，代号为“斩首行动”和“震慑行动”的大规模空袭和地面攻势拉开了序幕。虽然伊军的综合实力在中东地区有较强的实力，但是面对美英联军，他们完全没有丝毫取胜的可能。联军几乎是以摧枯拉朽之势攻占了伊拉克境内几乎全部的重镇，并于 4 月 9 日当天包围了位于首都巴格达的萨达姆总统府。美国海军陆战队推到了矗立在天堂广场的萨达姆巨型雕像，这一举措标志着伊拉克政坛的完全洗牌。战事结束后，随即而来的问题就是重建工作。美国当局委派国务院资深官员，前国家反恐委员会主席刘易斯·保罗·布雷默三世（Lewis Paul Bremer III）担任总统特使，负责监管伊拉克战后重建的全部事宜。彼时的巴格达，借用参展的美国士兵的说法，就如同西进时期狂野的西部大陆。在这里，随时随地都有可能跳出一名暴徒引爆道路两边的简易爆炸装置（IED）或突然向人群射击。作为美国驻伊拉克最高文官，布雷默自然成为了反动分子的“眼中钉，肉中刺”，保护他的人身安全自然成为头号大事。虽然美军在第二次海湾战争中大获全胜，但这场战争也暴露了他们的很多不足，其中一点便是兵力不堪重荷。战后伊拉克的治安问题大大出乎国防部的预料，抢劫、偷窃、杀人等问题比比皆是。英美联军不得不像救火队员一样疲于奔命，赶赴每一个事故地点维持治安。而这不得不让军方投入更多的兵力来勉强维持现状，而原本负责重要人物安全问题的安保防护营也陷入了同样的窘境。同之前为驻阿富汗情报机构招募安保人员一样，国防部根本没有足够的时间来组织招标工作，而黑水公司此前在阿富汗的优异表现自然使得他们成为了这份工作的首选。2003 年 8 月末，五角大楼就将一笔价值 2130 万美元的支票汇入了黑水公司的银行账户。普林斯深知此次安保任务的重要性，一旦他们搞砸了这份合约，那么他们以后的事业必将会步履维艰。他和公司的其他高层一起制定了一份详细的安保计划书，最终敲定由前海军陆战队特种兵弗兰克·加利格尔带领其余 35 名安保人员、3 架武装直升机和两队军犬队一起负责包围大使的人身安全。虽然布雷默一行人大部分时间都在治安条件相对安定的“绿区”（占领巴格达后，美英联军对巴格达共和国宫附近的一个戒备森严安全区的代号，这里通常是是美国及其他国家代表驻伊拉克的所在地）工作，但是情况仍不容乐观。这里就如同射击靶纸上的红心，几乎是每一名极端主义者想要发动袭击的地点。奥萨马·本·拉登（Osama Bin Laden）本人更是放话，称将直接以一万克黄金作为酬劳来奖励暗杀成功者。根据布雷默本人回忆，在伊拉克任期中，他每日不得不戴着耳塞才能勉强在炮火声中入眠，而针对他的暗杀活动更是层出不穷。他的车队和假的替身车队都曾遭遇过袭击，但是在黑水公司安保的严密防护之下，他本人在 2004 年 6 月 28 日向伊拉克临时政府移交权力并离开伊拉克间将近一年的时间内始终毫发无伤。出色的表现使得黑水公司的名声在业内大噪，前英国首相安东尼·查尔斯·林顿·布莱尔（Anthony Charles Lynton Blair）和美国国务卿克林·卢瑟·鲍威尔（Colin Luther Powell）在访问巴格达期间，安保工作都是交由黑水公司完成。

尽管公司在安保业务上蒸蒸日上，但是普林斯并仅仅不满足于这一项，此前“熊式”新型移动标靶的大获成功使得他深知武器研发所蕴藏的巨大潜力。在他的鼓励之下，公司的设计人员和工程师先后研发了诸如代号为“灰熊”的重型装甲人员输送车和侦察飞艇等武器装备。虽然这其中有部分研发最终未能获得来自



▲伴随着巴格达市区萨达姆·侯赛因巨型雕像的轰然倒塌，第二次海湾战争也随之宣告结束。



▲美国驻伊拉克最高官员刘易斯·保罗·布雷默三世

军方的采购订单，但普林斯并不对此感到后悔。他父亲早年的经商经验使得他明白创意的重要性，据估算，黑水公司在产品上获利共达到 10 亿美元，与总价值 1 亿美元的研发费用相比，这绝对是一笔极为划算的交易。

黑水公司在伊拉克境内执行任务的过程中始终严格遵守安保条例，这使得他们一度在当地人民中赢得了广泛的好评。根据普林斯的回忆，当时几乎所有的伊拉克安保人员，甚至是普通民众都有一件印着熊掌图案的 T 恤衫或者是棒球帽，但是讽刺的是所有黑水公司的雇员从不会穿着或携带有这样标识的衣服或武器装备。驻伊美军和负责重建事宜的工作人员也十分钦慕黑水公司，他们中有很多人都渴望能在退役后加入这家安保公司。这段时期可以说是黑水公司的鼎盛时期，不论是他们的业务还是声誉都上升到了一个相当的高度。但普林斯和他的同僚还不知道，一场席卷整黑水公司乃至整个私人军事安全承包商的风暴正在悄然袭来。



▲在绝大多数情况下，私人安保人员总是头戴棒球帽和墨镜以方便在强烈阳光下进行射击，上身着马球衫和搭配有 Molle 系统的多功能战术背心，下身则多为平民健行用的裤子和靴子。根据任务的不同要求，私人安保人员会选择不同的武器。在大多数情况下，M4 突击步枪和 AK47 突击步枪往往是他们执行任务时的首选。至于副武器方面，奥地利格洛克有限公司研发的格洛克手枪是他们的最爱。

双重打击

费卢杰（Al-Fallujah），伊拉克最大省份安巴尔省境内的一座城市。这里历史悠久，根据考古挖掘结果显示早在上千年前的古巴比伦时期此地就已经有人类定居。因费卢杰城中及周边村镇分布有将近 200 多座清真寺，所以这里也被人们尊称为“清真寺之城”。在萨达姆统治时期，费卢杰连同附近其他几座城市一起组成了著名的“逊尼三角洲”，拥有着极高的战略地位和大量石油资源。第二次海湾战争后，伴随着伊拉克新旧政权的更迭，驻守美军遵照临时管理局发布的二号法令释放了全部的伊军俘虏。在这些战俘中，大约有近十多万忠于萨达姆的逊尼派士兵集结起来，占据了费卢杰。他们以这座历史古城为据点发起一场又一场反美抵抗运动，因此这里也被冠以了“抵抗之城”的“美誉”。倘若说刚解放不久的巴格达是一个狂野西部的话，那费卢杰就绝对可以称作上是一座活生生的人间地狱。据估算，当时伊拉克游击队有 80% 的袭击都发生在这一地区。按照美国国防部原本的计划，美国陆军第 82 空降师将负责整个三角洲地区的防务工作。然而在实际部署时该师的战线拉得过长，导致他们根本无暇顾及费卢杰城内的治安问题，而这实际上也从侧面助长了当地混乱的局面。在这里，自杀式恐怖袭击几乎随处可见。可以毫不夸张的说，费卢杰是二次海湾战争中所有驻伊美军的噩梦，而这里也即将成为黑水公司由盛转衰的转折点。

2004 年年中，伊拉克地面战业已结束，美军开始将工作重心摆在代号为“伊拉克自由行动 II”的任务上来。这个任务旨在于轮换驻伊美军士兵和设备，被称为是自第二次世界大战以来军事史上最大的一次换防。按照行动指令，海军陆战队第一师被命令前往费卢杰接替陆军第 82 空降师的工作，而这也意味着负责保障伙食的食品承包商们也要跟随大部队开拔（除常规私人军事安全承包商之外，美军还将部队的餐饮、医疗、基础设施建设等承包给私人企业）。本次的承包商是 ESS 世界保障服务公司，随着海军陆战队的进驻，他们必须将几大卡车的锅碗瓢盆和餐饮设备由费卢杰以西的李奇微营进行转移。由于担心在路途中遇到极端分子的突袭，ESS 公司提出以 1108.2326 万美元的费用雇佣黑水公司为他们提供安保服务，而后者也欣然接受了这份工作。



▲伊拉克城市费卢杰是所有驻伊美军的噩梦

3 月 30 日，由黑水公司委派的代号为“十一月一日”的安保小组如期抵达位于巴格达以北几十英里的塔基营区。小组由四名人员组成，他们分别是 48 岁的韦斯 · 巴塔洛纳（Wes Batalona）、32 岁的杰里 · 佐夫科（Jerry Zovko）、38 岁的迈克 · 蒂格（Mike Teague）和斯科特 · 赫尔文斯顿（Scott Helvenston）。这些人都曾有在游骑兵、美军第 82 空降师以及海豹突击队服役的经历且具备丰富的作战经验，因此可以说是本次任务的不二之选。根据任务要求，“十一月一日”小组需要

护送一名 ESS 的一名雇员从伊拉克首都巴格达抵达北部地区。

当小队一行人如约完成工作后，ESS 管理人员致电黑水公司驻扎巴格达地区的业务经理，他们提出黑水公司既然已经抵达目的地塔基营区，可否在继续委派这支小队护送一支由 16 辆卡车组成的车队前往费卢杰另外一侧的李奇微营装运一些厨房设备。通常情况下，黑水公司在接到客户的订单后会花费一天的时间来进行线路规划、人员配备等准备工作。这一次的任务属于紧急请求，小组成员只能当场决定是否接受这个请求。虽然事发突然，且四名安保人员的武器装备和车辆也不完全适合于车辆护送任务，但是“十一月一日”小组经过简单的评估后认为他们有能力接受 ESS 公司的委托。然而为了保险起见，安保小组提出只能押送3辆卡车而非16辆。雇佣公司经过思考后，同意了这一请求。

当天下午 3 点，“十一月一日”安保小组和三辆红色的 ESS 运输卡车一道从塔基营地出发，开始了新一轮的护送任务。当晚车队抵达美国海军陆战队位于费卢杰地区的营地过夜。3 月 31 日上午 9 时左右，一行人继续赶路，向着目的地李奇微营地进发。小组队员巴塔洛纳向黑水公司驻巴格达行动中心通报，说他们的行驶路线仍有待确定。原来西赴李奇微营共有两条路线，一条是直接穿过费卢杰城区，路途更近但是危险重重；另外一条则是多花费 3 个小时避开费卢杰城区，然而这不但会增加任务时间，还会加大整支车队的风险。战后费卢杰的城区治安一度恶化，伊拉克政府军因此在道路上临时安插了大量检查站，然而很难保证这其中有没有反政府武装和恐怖分子设下的死亡陷阱。离费卢杰不远的地区设有一个伊拉克民防团检查站，“十一月一日”安保小组必须先抵达检查站后才能确切知道哪些公路可以直达目的地。当车队行驶到检查站后，负责守卫工作的 20 名伊拉克民防团成员根本没有仔细检查就直接挥手让他们通过。此外他们还派出两辆皮卡车和几名队员，声称将协助他们穿越费卢杰城区，这一系列举动实际上非常可疑。虽然民防团时常因敷衍了事的工作态度而饱受外界的诟病，但是通常情况下他们还是会对过往车辆或者行人进行一些简单的例行检查,很少会有直接放行的情况。此外黑水公司的负责人以及“十一月一日”安保小组在此前也并未向民防团的任何一名成员寻求帮助，这一切都显得过度殷勤甚至是疑点重重。这些疑虑实际上并非空穴来风，负责管理伊拉克警察部队的是伊拉克内务部成员，在这里行贿腐败的情况可谓是屡见不鲜。内务部官员会为了自己的利益而向外界甚至是恐怖分子兜售情报，甚至有时会直接参与到他们的行动中。负责伊拉克战后重建工作的美军高级将领阿比扎伊德曾在参议院军事委员会作证时直言不讳的指出：“恐怖分子和暴乱分子正试图渗透进伊拉克安全部门”，情况由此也可见一斑。

当车队跟随伊拉克民防团继续行驶了将近一英里后，“十一月一日”安保小组和 ESS 公司的三辆客车一道，被领到了一个十字路口。一名黑水公司的安保下车向一名正在指挥交通的伊拉克警察打听前往李奇微营地的道路，或许此时他们已有所警戒。由于此时是清晨时分，加上费卢杰街头无数大大小小的检查站，使得任何车辆都寸步难行。“十一月一日”安保小组自然也不例外，他们此时被困在车流中动弹不得。万般无奈之下，四名黑水公司的雇员只能警惕的观察着周围建筑和行人，以防止突然袭击。上午 9 时 30 分左右，一群伊拉克男孩凑近车队，与他们交谈。当越野车离开后，其中的两名男孩跑到在人行道聚集的一群人那里，向他们通报了自己的发现——车队中第一辆车和最后一辆车内坐的都是美国人。不出片刻，周围商店中突然蜂拥出至少五名配备了 AK47 突击步枪的枪手，向着车内的安保人员疯狂扫射。虽然“十一月一日”小组的成员搭乘的越野车是经过防弹钢化处理的，但是这仍不能完全阻挡住所有倾泻而出的 7 · 62 毫米子弹。在车队尾部负责防卫工作的赫尔文斯顿和蒂格根本无力组织还击就直接死亡，车头处的巴塔洛纳和佐夫科企图掉转车头暂时躲避，但是最终还是因为拥堵的车辆挡住了去路而命丧黄泉。整个袭击仅持续了短短的几秒钟，四名黑水公司的安保人员遭到背叛，然而这还并不是最糟糕的。暴乱分子从汽车中揪出四名雇员的尸体，点燃并焚毁了他们。其中的一具被拖着游街示众，另有两具被悬挂在横亘于幼发拉底河上的一座铁架柱桥。现场所有的男人，甚至包括儿童在内一边亵渎着焦黑的尸体，一边大声狂呼，迟迟不见当地警察或者是消防队出面进行制止。数小时后，一群附近医院的护士企图将尸体从桥上转移，但是却遭到了死亡威胁。事件经过发酵之后很快传播开来，几乎世界各国驻伊拉克的记者们都在第一时间进行了现场报道。不久后，远在弗吉尼亚的普林斯也被手下员工告知了这一不幸的消息。他迅速安排尸体转运、家属赔付等工作。由于事件实在过于恶劣，黑水公司也因此遭到了来自国会中左派政客的猛烈抨击和舆论的谴责。“雇佣军”、“战争投机商”等一系列恶名也接踵而至，这一切都使得普林斯和他的雇员们饱受外界的批评，黑水公司开始迎来公司史上的第一次危机。

然而一波未平，一波又起。经过各大媒体对“费卢杰惨案”的相关报道后，安保公司这一原本较为隐秘的群体开始逐渐走进公众的视野中。第二次伊拉克战争中，随着战争局势的深入，美军对私人安保公司的依赖开始日趋强烈。因此除了像“黑水公司”、“执行结果（Executive Outcomes）”、“虎天鹅（Tiger Swan）”这样的大型公司以外，很多美国人也开始组建小型公司企图从中分一杯羹，这一举动被业内人士称为“淘金热”。这些小企业对外宣称自己公司的雇员来自美军各精锐部队的退役人员，但实际上根本没人能够保证这些人的作战技能和素养。一时间，伊拉克街头涌现出一大批未身穿美军制服，却手拿武器的美国人。由于缺乏相应的法律对这些安保人员加以管理和



▲黑水公司创始人埃里克 · 普林斯在针对公司的听证会中出庭作证

限制，美国政府只好默认这些人在伊拉克境内随意活动，不难想象这样的规则最终会造成怎样的结果。就是从那时起，美国普通群众开始认为所有的安保公司雇员都是一群“手拿自动武器。挺着啤酒肚跑来跑去的大老粗”。这也直接导致每当新闻媒体报道安保公司的雇员与当地暴乱或恐怖分子发生交火时，人们会直接想当然的认为前者才是导致冲突的罪魁祸首。

2007 年 9 月 16 日，周日，位于伊拉克巴格达“绿区”之外的一处最大的建筑群遭到汽车炸弹的袭击。虽然事件并未造成任何人伤亡，但这还是使得所有黑水公司的安保人员都绷紧了神经。原来在事发之时，美国国际开发署驻伊拉克能力建设办公室主任凯利 · 佩尔兹曼（Cayley Peltzman）正在与伊拉克同行举行会议，商讨当地的重建工作。鉴于凯利的特殊工作身分，对于美国政府和伊拉克当局两者而言，她的人身安全无疑是重中之重。为了确保安保工作万无一失，黑水公司自然成为了美国当局的首选。虽然此时距离第二次海湾战争爆发已经过去了将近 4 年的时间，但是当地的社会动荡的局面非但没有得到缓解，反而愈发混乱起来，而这似乎可以从时任美国国防部部长罗伯特·盖茨（Robert Gates）的演讲中察觉出一些端倪 :”我相信伊拉克实际上是在同时打四场战争。一场是什叶派之间的战争，主要是在南部；一个是教派冲突，主要在巴格达；第三个是叛乱分子发起的战争；第四个是基地组织发动的战争。“但这还不是黑水公司所需要面对的最糟糕的情况。伊斯兰斋月于当地时间 9 月 13 日开始，这也就意味着有大量暴乱分子将选择在这段“神圣”的日子里进行恐怖活动。由此可见，保护凯利·佩尔兹曼的任务难度与几年前的布雷默大使相比一样艰巨，甚至在某些方面更为困难重重。当第一声爆炸发生过后，驻守在现场的所有安保人员将凯利运送到一个安全地带等候了 20 分钟左右。之所以没有选择立即撤离，是因为安保人员发现了恐怖分子的一种新型的”恐袭方式“:即首先制造一场小爆炸引发混乱，随后趁现场人员疏散之际引爆第二枚隐藏的炸弹，从而造成更大的伤亡。当现场人员确定周围环境暂时安全之后，凯利被随行安保人员护送进了一辆黑色防弹萨博班越野车中，随后向着 3 英里外的”绿区“大门疾驰而去。为了防止车辆被恐怖分子劫持，黑水公司又增派了一辆战地悍马车前去接应。在国务院保安官的要求下，另外一个代号为“乌鸦 23”的装甲车队也被派出，他们的任务是抵达车队必经之路的一个繁忙十字路口——苏尼尔广场维持交通秩序，以便凯莉一行人得以快速通过。

中午 12 时 08 分，由 19 名黑水公司安保人员组成的“乌鸦 23”小队抵达了既定地点。苏尼尔广场是一个车流量庞大的交通环岛，这里的交通秩序一向糟糕，从各方面来看这里都可以说是一个完美的恐怖袭击设伏点。车队的四辆装甲车按计划从东面驶进，随后左拐，逆着人流将车开了过去。当这一切准备妥当之后，配备了 M4 突击步枪、链式机枪、9 毫米格洛克手枪的小组成员迅速摆开阵容，将环岛西南和东南出口保护了起来。在安保车队即将驶入环形公路的时候，一名名为阿里 · 哈拉夫（Ali Khalaf）的伊拉克交警从警卫岗楼中跑了出来，他打着手势命令所有车辆暂时都停下来。“乌鸦 23”小队也随即各就各位，严密监视着现场的一举一动。然而就在此时，一辆白色的起亚牌小轿车突然从苏尼尔广场南侧驶入，直接向着装甲车队的 3、4 号车开了过来。车上的司机，20 岁的迈哈迈德 · 海塞姆（Muhammad Haithem）无视交警和安保小队人员的警告，继续行进。保罗 · 斯劳夫（Paul Slough），“乌鸦 23”小组中的机枪射手认定这是汽车炸弹袭击，为了不让其伤及自己和队友们，他选择直接调转枪口射向起亚车的前挡风玻璃，迈哈迈德直接被爆头身亡。然而事后根查委员会的报告指出，迈哈迈德只是一个当地医学院的学生，事发之时他仅仅是载着他 46 岁的母亲——梅哈欣 · 穆赫欣 · 卡迪汉姆（Mehasin Muhsin Kadhum）途经此地（没有任何证据能够说明他为何选择无视警告，冲向安保车辆。调查委员会曾猜测迈哈迈德当时在情急之下错将刹车当成了油门，从而酿成惨剧）。此时梅哈欣正怀抱着儿子的尸体大声呼救，现场交警哈拉夫则径直冲向起亚，企图从司机的一侧进入车内。这一连串的事情发生的实在过于突然，“乌鸦 23”小队根本无暇判断。安保人员一度认为哈拉夫也是恐怖分子，认为他此前一系列可疑的举动是为了确保装载有炸弹的汽车得以继续冲向黑水公司的装甲车队并顺利引爆。

与此同时，“乌鸦 23”小队的装甲车遭到 AK-47 步枪的猛烈扫射，先组成员一边向总部报告情况，一边组织进行反击。机枪射手斯劳夫发现枪手位于 50 米开外的交警岗亭，他迅速调整方向开火，哈拉夫广场瞬间枪声大作，乱作一团。不远处的起亚轿车仍然在缓缓前进，位于 4 号装甲车的安保人员杰里米·里奇伟（Jeremy Ridgeway）举起手中的 M4 突击步枪射向车内的卡迪汉姆，后者被当场打死。更多的“乌鸦 23”小组组员加入到了这场混战中，朝着汽车猛烈开火。其中的一名队员将一枚手榴弹投掷到起亚车的底部，汽车瞬间爆炸并被大火所吞噬。更多的 7 · 26 毫米的子弹射向了小队搭乘的装甲车，甚至导致其中一辆因被子弹击碎防冻液传送管而丧失了行动能力。黑水公司的安保人员惊讶的发现，现场除了几名身穿便服的枪手之外，还有数名身着蓝色制服的伊拉克警察也在向着他们所在的方向猛烈开火。和之前的处境相同，安保小组在无法判断敌友的情况下只得向着视野范围内的所有喷火的枪口猛烈回击。为了防止受伤，绝大多数的伊拉克平民都选择蜷缩在汽车后座进行躲避。但是也有一些人则慌不择路，其中有一辆蓝色大众轿车在环岛南侧试图掉头逃走，但是却招来了一阵弹雨，汽车失控撞向附近的公交汽车站台，鲜血四溅。而另有一些人选择打开车门企图逃离，在混乱中或被打死，或被打伤。“乌鸦 23”小队用拖车绳瘫痪的车辆与其他装甲车连接好，准备等待机会迅速撤离。不久一架“小鸟”直升机抵达事发地点，在机枪手的掩护之下，小组成员开始向着环岛西南角快速驶去，摆脱了敌人的纠缠。虽然遭受险情，但是“乌鸦 23”小组无一人伤亡。然而现场其他的伊拉克平民却没有这么幸运了，根据事件报告，此次交火导致几十名平民受伤，另有 11 人不幸丧生（伊拉克当局此后又声称有 17 人），死者年龄从 9 岁到 53 岁不等。

“苏尼尔广场事件”发生过后，国际舆论哗然。时任伊拉克总理努里 · 马利基（Nuri al-Maliki）在得知消息后毫不客气地向黑水公司下达了逐客令，要求后者必须马上撤离伊拉克。这项合情合理的要求随即揭露出美国当局有多么依赖私人军事任务承包商，鉴于伊境内的大使馆此时仍由黑水公司负责防卫，没有了他们的保护美国驻伊官员根本无法离开绿区开展工作。在随后的白宫新闻发布会上，发言人只是轻描淡写的说了一些官方说词，并没有对禁令做出任何正面的回应。过了短短几天

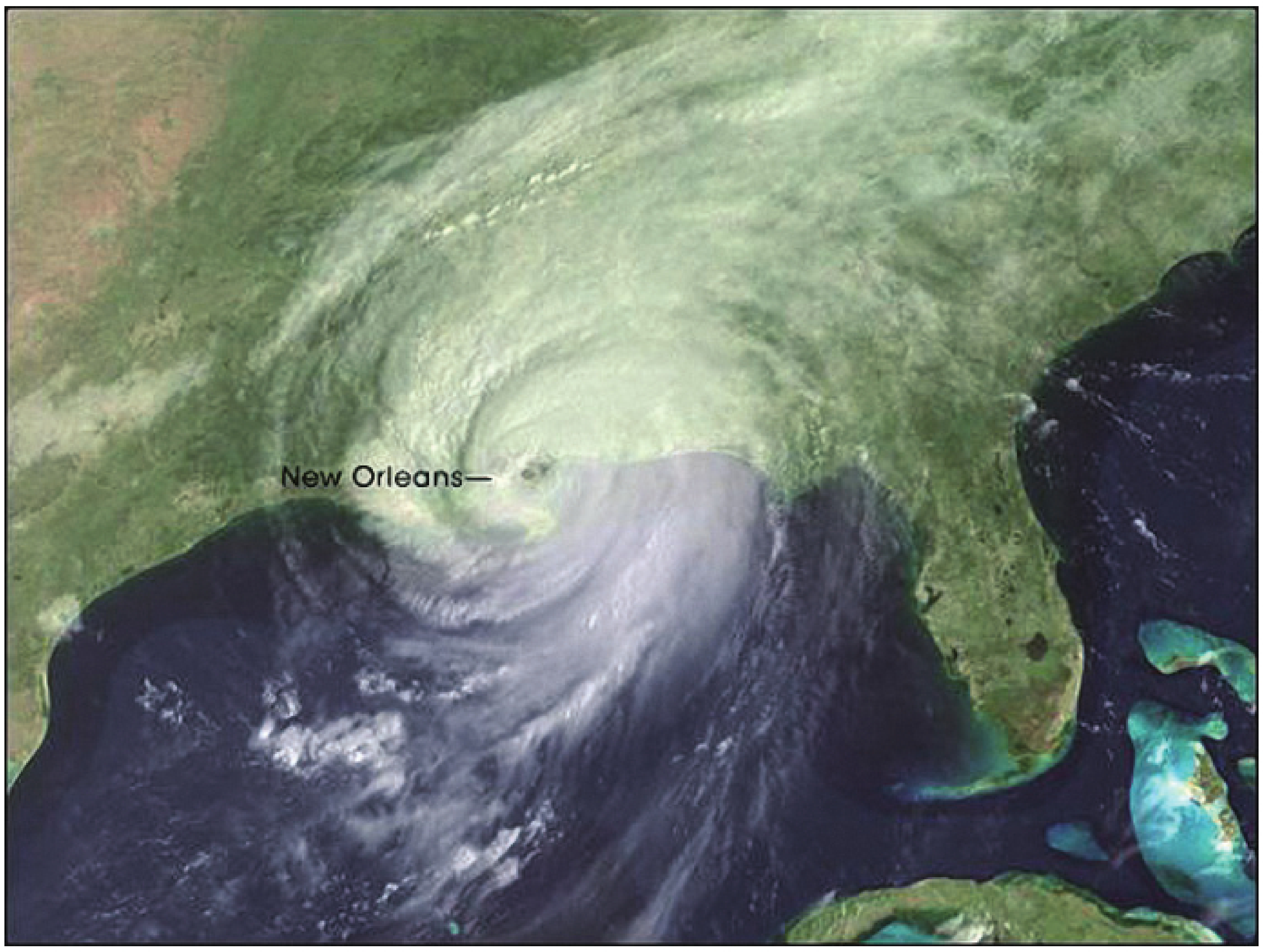
之后，黑水公司又重新回到了伊拉克街头。但是这并不意味着事情就此落下帷幕，越来越多的美国媒体人和普通民众开始对其口诛笔伐，黑水公司的声誉彻底降至了冰点。美国当局也成立了事件调查委员会，在经过多次取证和一轮又一轮的庭审后，最终裁定事件属于防卫过当，有 5 名“乌鸦 23”小组的成员因蓄意杀人、杀人未遂、协助及教唆、在暴力事件中使用武器并开枪的罪名被审判。此时，黑水公司的辉煌已经与企业形象一起，一去不复返了。

▶除”黑水“、”Xe“这两个名称外，黑水公司还曾短暂更名为 Academic（学院）。

双重打击

2009 年 2 月 13 日，黑水公司对外发布声明称公司将正式改名为“Xe”公司（根据企业 CEO 普林斯的说法，单词“Xe”在读音上接近化学元素周期表中的氙，这是一种存在于地球大气层中微量无色、无味气体，暗指公司行事低调的风格。为防止读者混淆接下来笔者将继续使用“黑水公司”这一名称），希望籍此能重塑企业形象。尽管公司高层的决策人员对“苏尼尔广场”事件所造成的后续影响有心理准备，但是结果还是出乎他们的预料，黑水公司曾经的“老底”全部被人重新揭露出来，这其中包括 2004 年虐囚门和枪杀平民事件、2005 年驻伊美军海军陆战队岗哨事件（2005 年受雇于美国“扎帕塔”工程公司的 16 名安保人员在毫无预警的情况下，突然向当地驻守的海军陆战队岗哨开火，随后被费卢杰海军陆战队关押。在被羁押仅 3 天后，这 16 名黑水雇员就悉数被遣返回国并最终无罪释放）、2006 年绿区缴械美军事件（2006 年，一辆满载黑水雇员的装甲车与一辆运载美军的悍马在巴格达绿区相撞，前者下车用枪相要挟要求美军士兵缴械并趴在检查哨旁边的地面上。直到黑水公司的安保人员将车辆维修完毕后，几名美军士兵才得以被释放，但黑水公司对外发表声明称拒不承认此次事件）等。这其中争议最大的可能当属年黑水公司进驻美国本土新奥尔良街头执勤事件。

2005 年 8 月，飓风卡特琳娜（Hurricane katrina）席卷了位于美国本土南部的路易斯安那州、密西西比州及阿拉巴马州，并造成巨大损失。由于联邦政府部门和相应的救灾部门之间缺乏统一调度，致使救灾工作迟缓甚至一度陷入瘫痪状态：基础设施全部被毁，社会治安严重混乱，在灾害中受伤的群众无法被第一时间救治，大街上不幸罹难的人暴尸街头。套用路易斯安那州国民警卫队联合特遣部司令加利·琼斯（Cary Jones）准将的说法，当地的情况就如同是一个缩小版的索马里。大街上哄抢商店的情况早已屡见不鲜，而毒打、强奸游客的情况的也比比皆是。为了能够尽快稳定局势，美国政府决定雇佣黑水公司的安保人员前去灾区进行维稳工作。当受雇人员刚刚抵达当地时，他们实际上还并未与政府当局签订任何合同，然而他们公开宣称当情况极度恶化时他们有权利开枪。很快，这些手拿自动武器的黑水雇员以将近 25 万美元的酬劳安排驻扎在奥尔良各地，国土安全部（DHS）官员还雇佣了一些其他的安保人员用来协助当地和国家相应单位在街头巡逻。尽管当地的治安情况在黑水公司进驻后得到明显提升，而且也没有出现任何安保人员做出过激举动，但是他们出现在美国本土执行任务还是遭到了舆论猛烈的批评，很多人甚至一度开始质疑美国开国元老们所坚持的文人领军政策是否已经被完全颠覆。多家新闻媒体发表不实报道，称在新奥



▲ 2005 年发生于美国南部地区的卡特琳娜飓风强度极为罕见，此次灾害共造成 1833 人丧生，经济损失高达 2000 亿美元。

尔良，警察、黑水公司和国民警卫队这一邪恶的“三位一体”完全不经过法律程序就可滥杀无辜，这是“私人安保力量由海外战场开始向美国本土进驻的第一步”（笔者认为在游戏 GTA5 中，制作组就是以梅利威瑟公司在美国本土寻求发展来暗讽黑水公司进驻奥尔良事件）。鉴于黑水公司在中东战场早已是声名狼藉，绝大多数的美国公民都选择相信了报道的内容，黑水公司的企业形象无疑又遭受了一次致命的打击。

重新把时间调回 2009 年，由于企业所遭受的一系列打击，外加“联邦政府对黑水公司的恶意讹诈”（普林斯始终认为公司受到美国当局的不公平对待），黑水公司的收益开始严重下滑。就在企业更名为“Xe”后不久，普林斯选择更换了公司的总裁，并且裁退了一些其他企业高层（另有部分高层人员由于不认可公司的改革而选择自行离开）。当黑水公司引入了全新的管理模式后，普林斯发现与其自己的行事风格大相径庭。为了公司的运行，他最终决定辞退自己在公司中的所有职位，属于黑水公司的一段传奇也因此宣告落幕。



结语：失败？抑或是新的开始？

黑水公司实际上只是国际私人安保公司的一个小小的缩影，纵观世界这种类型的公司实际上并不少见。伴随着国际局势的日趋复杂，加之恐怖主义的恶化，开始有越来越多不同种类的人群、企业或团体都需要私人安保公司来提供保护。目前，这种类型的公司已经将业务发展为到中东石油钻井、索马里海域商船、企业互联网安全等提供技术支持与帮助。可能在很长一段时间内，对私人安保公司的需求将继续保持，并极有可能还将扩大。一切可能都正如一名黑水公司的雇员所说的那样：“当你在像伊拉克这种纷争地带时，你会相信派到当地的特种部队退役军人，他可能是个私人承包者。还是会相信一个 20 岁的小伙子？而他可能才第一天报到。对于很多人而言，答案很明显，你会希望身边的人在子弹满天飞时，确实知道在做什么。”

东瀛采风

文：忠犬小政宗　编：沐枫　美编：Juxi

濑户内海的天空之镜——父母之滨

趁着机票打折，笔者在 2 月中旬的时候去了一趟被称为“乌冬县”的香川县。当然，香川县可不仅仅只有好吃劲道的赞岐乌冬，小豆岛、栗林公园、紫云出山等众多旅游资源也是它的魅力之一。而今次笔者要跟大家分享的便是一个在国内相对冷门而在日本已经成为打卡圣地的景点——父母之滨。

父母之滨位于香川县西部的三丰市，是一处拥有长约 1 公里平静海滩的海水浴场。退潮时，父母之滨的沙滩上会形成许多面积大小不一的潟湖。当风平浪静之时，平静的潟湖如同一面面镜子，反射出海岸、天空的景色。上下对称，海天一色，因而被称为“日本的乌尤尼盐沼”、“濑户内海的天空之镜”。2016 年，在旧三丰市观光协会主办的摄影大赛中，一张主题为父母之滨的佳作脱颖而出，宛如仙境的父母之滨这才得到当地观光协会的重视。而随着 SNS 病毒式的扩散，前往父母之滨的游客也越来越多，其中不乏中国、韩国等外国游客。

去一趟玻利维亚的乌尤尼盐沼，光是坐飞机也得花费 1 天的时间，而去日本的父母之滨则完全用不了这么久。各位可以乘坐上海直飞高松的飞机到达高松，再从高松乘坐 JR 到“诧间站”下车，车程约 40 分钟。出站之后就能看到三丰市公交车站，乘坐“仁尾线”即可到达父母之滨，单程车费一律 100 日元，非常方便游客出行。惟一不太友好的是公交班次不多，需要事前好好规划。

虽说海水退潮时，海岸上一定会出现潟湖，但若要拍出梦幻般的照片则必须要占尽天时与地利：

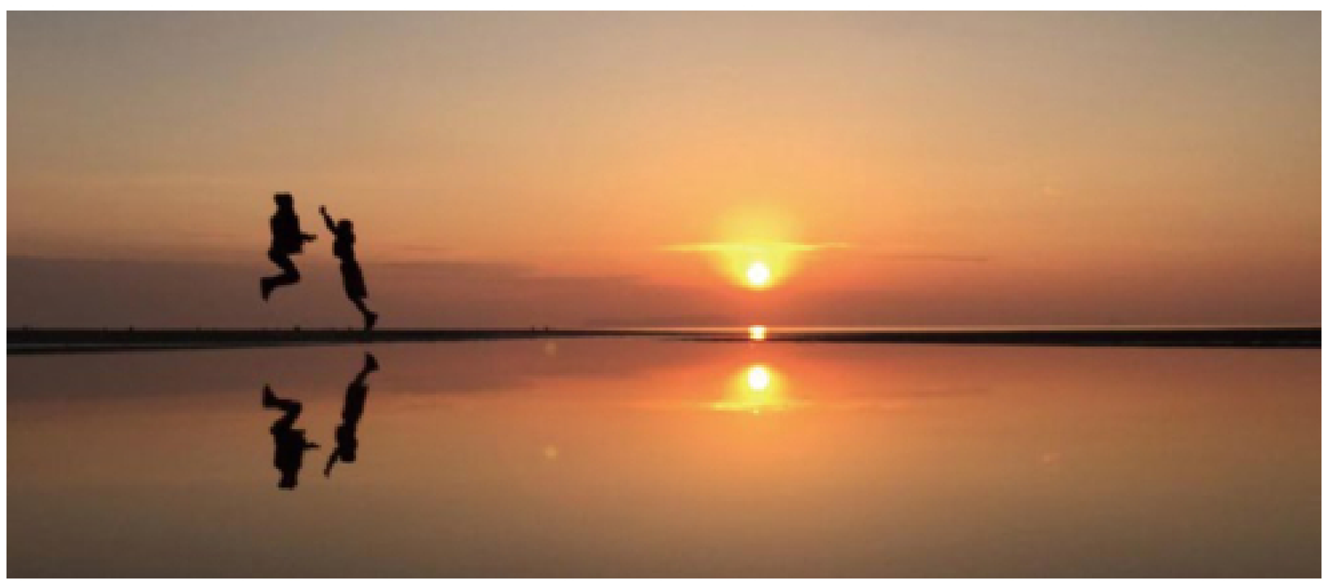
首先，退潮时间与日落时刻重合。日落时分，夕阳为逆光，当以大海为背景拍摄时，镜头内的人物、物体将呈现出剪影的效果。退潮时刻与日落时刻重合每月有 2 次，每次将持续 1 周左右。

其次，风平浪静，利用潟湖的镜面反射。拍摄时，哪怕只有微风拂过，潟湖水面泛起的涟漪都会引起倒影荡漾。一年之内春天与秋天最容易看到美丽的夕阳，夏季多起雾霭，而冬天阳光微弱且风大，因此推荐大家春秋两季前往。

最后，在即将日落或日落后半小时的“魔术时间”（Magic Hour）内拍摄。日落西山，这段时间内天空的表情最为复杂与精彩，蓝、黄、橙三种颜色同时出现，因而能够拍摄出效果惊人的照片。

退潮时间、日落时刻可以在三丰市观光交流局的官方网站上查到，建议各位去之前先查询好相关信息，不然就会像笔者一样乘兴而去，败兴而归……此外，三丰市的隔壁就是《结城友奈是勇者》的舞台——观音寺市，在去父母之滨看夕阳前，不妨先去观音寺市来一发圣地巡礼？


■ 2016 年摄影大赛获奖作品。


▲不愧是入选“日本夕阳百选”的景色。


◀正确的拍摄姿势。


◀笔者去的当天不仅风没停，连夕阳都没有看见。

风来了，濑户内号起航！

要论如今最热门的日本女性偶像团体，那自然是号称“坂道系列”的乃木坂 46、欅坂 46 以及日向坂 46 了。而 2010 年把日本带入“偶像战国时代”的 AKB48 及其衍生的 48 Group（注：以下简称 48G）最近两年表现出后劲不足，在新一代年轻人中受欢迎程度大不如前。当 48G 整体日渐下行之时，姐妹团中却突然杀出了一匹黑马——STU48，有望成为突破“坂道包围网”的希望之星。

STU48，取名自“濑户内”的罗马拼音“SeToUchi”。顾名思义，这是一个以濑户内海海域附近 7 个县（注：7 个县分别为兵库、冈山、广岛、山口、爱媛、香川、德岛）为活动据点的组合。而濑户内海区域岛屿众多，岛民出行离不开船舶，因此不同于其他姐妹团的陆上剧场，STU48 秉承了当地极具特色的船舶文化，将她们的剧场设立在一艘船上，定期停靠在 7 个县的港口进行公演。

今年 2 月 13 日，STU48 发售了出道以来的第 2 张单曲《风を待つ》（等风来），初日就以 25.8 万张的销量斩获日本 Oricon 公信榜首位，且直接超过了于 2018 年 1 月 31 日发售的出道单曲《暗闇》（黑暗）18.6 万张的最终销量。与其他 48G 姐妹团（AKB48 除外）最新单曲的销量相比，成立时间最短的 STU48 反而取得了最高销量记录。

为什么 STU48 能在短期内发展如此迅速？一言以蔽之，笔者认为：STU48=48G+ 坂道系列 + 濑户内资本。

出道至今，她们还没有足够多的原创歌曲可以填满整场 LIVE。好在作为 48G 的妹妹团，她们还能表演姐姐团们的经典曲目，比如《会いたかった》（好想见你）、《Flying get》、《Heavy Roation》等。如果你看过她们在陆上剧场的公演，你会不由自主地发出“不愧是 AKB48 妹妹团”的感慨，利用小道具进行的舞蹈表演、操着有点土却又不失可爱的方言、恰到好处的装傻与吐槽，无一不透露出和 AKB48 一样的邻家少女亲切感、欢快感。

而另一方面，STU48 还兼具了坂道系列特有的文艺感与纤细感。从第一支原创歌曲《瀬戸内の声》（濑户内之声）到首张单曲《暗闇》，偶相宅们从歌词、曲调以及 MV 中看到了与“坂道系列”的相似之处。说到这儿，身为坂道系列死宅的笔者突然想起了当初关注船团的契机。17 年 12 月时，STU48 在 Youtube 上公布了《暗闇》的 MV，几天之内“踩”的数量远远超过“赞”，而评论区也充斥着欅坂 46 激进粉丝的留言：“歌词世界观也太像欅坂了！抄袭”！殊不知，无论是欅坂 46 还是 STU48，歌词都是秋元康一人写出来的，何来抄袭之说。有趣的是，现在再去看《暗闇》的 MV，底下的留言很多都是坂道系列粉丝的赞美和入坑宣言。

当然，除了她们自身的努力以及制作精良的曲目以外，背后的财力资源也是为她们助力的一股东风。支持 STU48 的是一个叫作“濑户内 DMO”的官民协作组织，分为两个部分——濑户内观光推进组织和濑户内品牌有限公司。前者充当 STU48 与濑户内各地自治体的斡旋角色：帮助 STU48 协调船只港口日程；周边商品的开发；促进与当地企业的联动。后者则为 STU48 提供金融和经营方面的服务。有了濑户内 DMO 的全面支援，她们在当地所拥有的资源也就有了保证，这一点可以从她们的冠名节目、出演广告、商演互动的数量上看得出来。

而反过来说，STU48 的蹿红也给濑户内地区带来了好处。濑户内地区既有广岛、神户这样规模不算小的城市，也有姬路城、松山城这样的历史古迹，但总体来说还是人口偏少、缺乏发展活力的区域。STU48 的 MV 中均取景自濑户内海的风景，电视节目中也偏重于安利各地的美食、旅游景点、地域文化，让许多偶像宅了解到了濑户内地区的魅力之处。如今，因为 STU48 而前往濑户内地区圣地巡礼的偶像宅越来越多，当地也变得越来越热闹。

毫无疑问，濑户内 DMO 与 STU48 之间的合作是一场 1+1>2 的聚势效应。而 STU48 的船上剧场也将于今年春天正式完工，借着濑户内 DMO 的东风，这艘来自濑户内的 STU48 号航船未来的发展实在是令人期待呀。



▲ STU48



▲尚未完工的船剧场



▲ STU48 与濑户内海沿岸企业推出的联动商品之一。



▲成军早早就接到了日本海事局的任命书，担任“C to Sea”项目的宣传大使。



▲ MV 中美如画的濑户内风景。



▲岩田阳菜，STU48“钓师”之一。所谓“钓师”，通过甜对应将粉丝钓上钩的大师。

“野球拳”并没有你想的那么污

提起野球拳，你首先会想到什么呢？某些片商的车牌号？亦或是出现在国产游戏中的武林绝学？如果你脑中首先浮现出的是“猜拳脱衣”的画面，那么接下来笔者说的“野球拳”恐怕要让你失望了，因为真正的野球拳一点儿也不污。

正宗的野球拳起源于爱媛县松山。日语中的“野球”，意思为棒球。1924年，高松市为了纪念屋岛球场竣工，在四国岛上举办了棒球大会。当时，松山市派出的伊予铁道电气队以0-8的比分大败于由高松商业高校毕业生组成的队伍。友谊第一，比赛第二。当晚，两队在高松市内的旅馆举行联欢会时，抱着“输球不输艺”的心态，伊予铁道电气队全员表演了一套前所未有的舞蹈——野球拳舞蹈。他们这时所表演的野球拳只是一种很普通的舞蹈，由球队经理前田伍健即兴为日本舞蹈曲目《元禄花见舞》填上了与棒球有关的歌词。伴随着三味线的节奏和歌词的描写，队员们自然地将猜拳的动作融入了充满棒球特色的舞蹈之中，没有任何的脱衣元素。顺便一提，当时他们猜的拳还不是现在的“石头剪刀布”，而是日本传统的“狐拳”，直到1947年伊予铁道忘年会上才改成了“石头剪刀布”。回到松山后，队员们在松山当地的宴会上表演了一次，大受好评。之后每当伊予铁道电气队前往外地比赛时，都会在赛后的宴会上表演野球拳舞蹈，野球拳因而得到了普及。

1954年，野球拳的歌曲先后被多名歌手录成了唱片，传唱各地，也将野球拳推向了鼎盛时期。一时之间，日本全国各地都跳起了野球拳舞蹈，甚至纷纷宣称本地的野球拳才是最为正宗的。而松山市作为野球拳真正的发源地，为了保留野球拳这一传统技艺，如今每年都要举办2次有关野球拳的祭典，分别为：4月的“松山春季祭典 野球拳全国大会”、8月的“松山祭典 野球拳舞蹈”。前者重在猜拳输赢，而后者重在享受舞蹈。

看到这儿，一定有朋友很在意为什么这样一个正儿八经的舞蹈表演会演变成现如今这样“污力滔天”的吧？实际上我们现在提到的脱衣版的野球拳，它的原型压根就不是松山野球拳。脱衣版的野球拳起源于幕末的横滨游郭（注：游郭，风月场所），当时的游女们为了讨好打开日本国门的洋大人们，发明了“チョンキナ踊り”（注：狐拳舞，チョンキナ是在玩狐拳时喊的台词），一边跳舞一边猜拳，输的一方脱掉一件衣服，直至脱到全裸。

虽然不知道是哪位老司机率先把狐拳舞和松山野球拳联系起来，不过可以确定的是，日本著名艺人萩本钦一是将“污”的印象烙在野球拳上的始作俑者。1969年4月，萩本钦一在自己所属的搞笑组合冠名的综艺节目某一环节中率先引入了脱衣版的野球拳。同年年底，该环节更是独立成单独的节目。在电视传播的推波助澜下，脱衣猜拳逐渐取代传统舞蹈成为日本全国民众对于野球拳的印象。而后来《喷嚏大魔王》和《乌龙派出所》两部面向儿童的国民动画中竟也描绘了需要脱衣的野球拳，结果让当时的小朋友们也误解了野球拳的本意。

到了上世纪80、90年，以野球拳为题材的小黄片、小黄游也如雨后春笋般涌现，彻底将野球拳与脱衣拳画上了等号。直到2005年，萩本钦一受邀参与“松山祭典 野球拳舞蹈”，不仅在祭典上表演了正宗的野球拳舞蹈，还对创作了野球拳的前辈们公开致歉，这才又让人们重新认识了松山野球拳。



◀伊予铁道电气棒球队表演的野球拳（摄于1925年），这张照片成为了证明松山是野球拳发祥地的决定性证据。

▼萩本钦一，因《超级变变变》而被华语圈观众所熟知。





▲“狐拳”与“石头剪刀布”的玩法一样，制约关系为：狐狸克村长、村长克猎户、猎户克狐狸。图中从左到右分别为村长、狐狸、猎户的姿势。

▼如果按照史实来的话，《如龙 维新》中的野球拳其实应该打的是狐拳。



和风月名的含义

众所周知，古代中国使用的是农历历法。农历，自然是与农业生产有着千丝万缕的联系，从农历一月到十二月，都能找到至少一个与农作植物有关的别称：一月称柳月；二月称杏月；三月称桃月；四月称槐序；五月称榴月；六月称荷月；七月称兰月；八月称桂月；九月称菊月；十月称阳月；十一月称葭月；十二月称腊月。而日本的农历历法虽然受到了中国的影响，但在农历月份命名上保持着其独有的和风特色，因而称其为“和风月名”。

日本的一月叫作“睦月（むつき）”，寓意正月里亲朋好友相聚一堂，一家人和睦融融。一般通说认为它是由“睦び月（むすびつき）”的发音逐渐演变过来的。

二月叫作“如月（きさらぎ）”，音同“着更着”，意思是穿了还要再穿。尽管农历二月已是公历三月，春寒料峭，仍然寒冷，所以衣服还是得多穿几层。而“如月”两个汉字其实并没有“きさらぎ”的发音，属于“无视汉字读音，取字义”的借用字。这里“如月”出典自《尔雅 · 释天》：二月为如。如，表示随从之义，万物相随而出。换言之，二月是万物相随而出的季节，因而称为如月。

三月叫作“弥生（やよい）”，“弥”有更加之意，而“生即生长之意。因此，按照字面解释是万物复苏，草木丛生，生命繁茂的意思。

四月叫作“卯月（うづき）”，因卯之花在四月盛开而得名。另有一说认为，“卯”为十二地支中的第四支，故称四月为卯月。

五月叫作“皐月（さつき）”，音同“早月”，意指到了该种植第一批早稻的时节。此外，“皐”有水田、向神进献稻米的意思。

六月叫作“水无月（みなづき）”，关于这个水无月的由来有两种截然相反的解释：一说是认为农历六月梅雨已过，雨水减少，故称为水无月。而另一说则认为此处的“无”应取其音，相当于中文“的”的意思，也就是六月实际上是“水的月”，农田开始引水灌溉的月份。

七月叫作“文月（ふみづき）”，这与本月的七夕节有关。人们在七夕节这天会吟诵诗歌，并将心愿或诗歌写在短笺上。顺便一提，尽管日本明治政府通过 1873 年“明治改历”摒弃了原有的农历历法，把传统节日放到公历日子来庆祝，但仙台仍秉持了四百多年来的传统，在每年农历七月举办盛大的七夕节庆典，街头巷尾到处都是色彩缤纷的装饰物。

八月叫作“叶月（はづき）”，农历八月已是秋季，所以叶月是从“叶落ち月”转变而来，意思是落叶归根之月。

九月叫作“长月（ながつき）”，因进入深秋夜晚越来越长而得名。除此以外，还有一说认为稻穗已经长到可以收割的程度，故称“穗长月（ほながづき）”。

十月叫作“神无月（かみなづき）”，而这个名称主要与日本神话有关。在日本神话中，每年农历十月，日本各地的神明都要离开本地，前往出云地区（注：今天岛根县境内）商讨确定男女姻缘大事，故而称“神无月”。而另一方面，因为神明都到了出云地区了，因此出云地区的人们将十月称为“神在月”或“神有月”。

十一月叫作“霜月（しもつき）”，这个名字的由来简单粗暴，因进入冬季开始下霜而得名。

十二月叫作“师走（しわす）”，师傅奔走。为了迎接新年，各行各业的工匠师傅们忙于为各家各户制作新年用品，四处奔走。

看到这些和风月名你有没有联想到些什么呢？日本人名？比如 ACG 作品中有：鬼龙院皐月、如月千早、舰娘弥生等等。不仅是虚拟人物的命名，现实中许多日本人也会给孩子起名和风月名，而且基本上看名字就能知道他 / 她是几月份生的，比如艺术大师草间弥生（3 月生）、偶像组合乃木坂 46 成员向井叶月（8 月生）、声优雪野五月（5 月生）……这个规律不一定完全准确，不过各位读者可以继续验证看看。



▲卯之花，学名齿叶溲疏，枝干中空，又可称为“空木”。



▶仙台七夕节庆典。



▶乃木坂46·向井叶月（8月生）



▶《方根书简》中的“神在庵”的名称取自出云地区的“神在月”。

贵圈真乱，大阪烧竟然来自东京？

说起大阪的特色美食，那就不得不提到它的平民美食——大阪烧。大阪烧，正式的名称应该叫作“关西风お好み焼き（关西风御好烧）”，字面意思就是“随客喜好”，可以根据食客的口味喜好，自由选择加入如卷心菜、猪肉、章鱼、芝士等各种食材。不过说起来你可能不信，被人们叫作大阪烧的关西风御好烧，无论是名字还是制作方法其实均起源于关东地区！

向上追根溯源，大阪烧的“老祖宗”是日本战国时代的“麸の焼き（麸烧）”。茶人千利休将小麦粉与水混合，平摊煎熟就成了麸烧。在当时，麸烧只是和茶搭配食用的茶果子，并没有在民间流传开来。到了江户时代，人们在麸烧中加入豆馅，逐渐进化成了“助惣焼（助惣烧）”。

值得一提的是，助惣烧还是铜锣烧的元祖。等等，大阪烧和铜锣烧竟然师出同门？画风完全不一样啊！这是因为这俩不是一个辈分的，铜锣烧直接师承助惣烧，可以算是大阪烧的师叔，那大阪烧的师傅又是谁呢？——来自东京的どんどん焼き（注：咚咚烧，因当时的摊铺会敲打太鼓发出“咚咚”的鼓声招揽顾客而得名）。

时光转瞬进入到明治时代（1868~1912 年），与现今大阪烧相近的もんじゃ焼き（文字烧）诞生了。由于文字烧中加入了许多蔬菜，分量十足，因而可以作为主食食用。它除了是用以果腹的主食外，甚至还承载着教育功能。人们在铁板上用面粉糊写上文字，一边煎一边教孩子们文字，这也是“文字烧”一名的由来。

不过文字烧完成后，黏黏糊糊，只能当场食用。机智的人们通过减少水量的方式，凝固住面糊，于是可以打包带走的咚咚烧就此诞生，而便携性让咚咚烧迅速风靡日本全国。到了大正时代（1912~1926 年），咚咚烧售价低廉，仅需花费一钱（注：相当于现在 200 日元的购买力），再加上酱汁为西洋风味的伍斯特酱，因而又被人们称为“一钱洋食”。而此时在东京，已经能看到一些摊铺用“御好烧”来指代咚咚烧的菜单了。

虽说御好烧在大正时期已经诞生，但真正流行起来却是在二战结束之后。战后日本人面临大米不足的问题，而美国送来的却是大量的小麦粉，因此人们不得不改变原先以米饭为中心的饮食习惯，转而将小麦粉作为替代品。而此时御好烧刚好能满足“好吃又当饱”的需求，而且制作方法简单，只需一块铁板就能制作，于是在大阪市内御好烧店铺一家接一家地开业了，御好烧也渐渐成为了大阪美味的代名词。

不过当我们将“お好み焼き”直接翻译成“大阪烧”时，广岛必定要跳出来说一个“不”字。因为广岛也有御好烧，而广岛的御好烧我们通常翻译成广岛烧。那么，问题来了：大阪烧和广岛烧，两者究竟有什么不同呢？难道在大阪就叫大阪烧，在广岛就叫广岛烧吗？

两者最本质的区别在于制作方法不同。大阪烧是将面粉糊与其他配料混合后，一起倒在铁板上煎制而成。而广岛烧则是先将面粉糊倒在铁板上，然后在面糊上放上卷心菜，再在卷心菜上放上猪肉、鸡蛋等其他配料。

两者在食材上还有细微区别。一般来说，大阪烧的面粉糊要比广岛烧的面粉糊要厚一些，大阪烧的卷心菜切得比广岛烧的短一些，而这其实是有历史原因。遭受原子弹核爆的广岛比大阪更缺乏粮食，即使是美国供给的小麦粉，在广岛仍然是稀缺资源。广岛烧的面粉糊因此而相对较稀。为了弥补份量上的不足，只能拿当时比葱价格还便宜的卷心菜来凑数了，因而广岛烧的卷心菜相对较长较多。

有种说法是分辨大阪烧和广岛烧最简单的方法是看御好烧是否有炒面，有就是广岛烧，没有就是大阪烧。这种说法既不能说全对，也不能说全错。确实广岛烧中通常会加上炒面，但有炒面并不一定是广岛烧。事实上，你在一些大阪的店铺也能吃到加了炒面的大阪烧，人们称之为“モダン焼き（注：摩登烧、现代烧）”。

无论是大阪烧还是广岛烧，亦或是它们的师傅文字烧，都是代表了日本平民文化的美食。吃货们如果去日本旅游的话，一定别忘了体验一番，亲自动手，美味加成。



▲大阪烧



▲文字烧



▲咚咚烧



▲广岛烧

一张 1700 万日元的罚款 让日本 7-11 试行取消“24 小时营业制”

前两年，当全家便利店在部分店铺实行非 24 小时营业制时，日本 7-11 社长古屋一树社长曾对记者表示：“7-11 绝不停止 24 小时营业制”。出来混，迟早是要还的，只是没想到这脸打得如此之快。今年 3 月初，日本 7-11 便利店在日本 1 都 7 县中挑选出 10 家店铺，试行从早 7 点到晚 11 点的营业模式。提起便利店，“24 小时营业”的印象已经深入民众的脑海中。而两年前全家试验性营业也证明了深夜闭店确实效果不佳，那日本 7-11 为什么还是下定决心去做这种徒劳无益的试验呢？这一切都源于 2 月的一则新闻。

松本实敏，大阪一家 7-11 加盟店的店长，于 2 月 1 日贴出一张告示，宣布该店营业时间从 24 小时缩短为 19 小时，从早上 6 点营业至凌晨 1 点。缩短营业时间，实属无奈。2018 年 4 月，一直在店里打工的几个大学生都因找到了正式工作而辞职。为了支撑起店铺的运营，松本的妻子当时虽已是癌症晚期，每天也会工作 4 个小时左右。然而，祸不单行，仅仅一个月后，妻子离他而去，儿子还在东京上大学，经营店铺的重任一下子全部落在他一个人的肩上。由于人手不足，松本在妻子去世后的 8 个月中从没休息过一天，每天最短的工作时间长达 13 个小时。

可能有读者会感到疑惑，既然忙不过来，那为什么不招点人进来呢？其实并不是不招，而是招不到。日本社会劳动力严重短缺，即使有钱也未必能招到员工。好不容易招到了新人，却又因为工作时间长、任务重等原因，立刻辞职了。松本也曾向 7-11 总部寻求帮助，总部在其妻子病重时派人过来帮忙了 1 个月就再也没有然后了。身体严重透支的松本感到如果继续这么连轴转下去，怕是迟早会过劳死在店中。于是，无奈之下，才出现了开头的这一幕。而令人意想不到的是，明明于情于理都是 7-11 总部的过错，结果在松本告示贴出后不久，7-11 总部就向松本发出了通告：若不将营业时间恢复到 24 小时制就算违约。而根据合同约定，则需要松本支付 1700 万日元（注：约合人民币 102 万元）的违约金。

松本的事情被日本媒体曝光后，日本民众又挖出了福井县 7-11 一名加盟店主的悲惨遭遇。2018 年 2 月福井县大雪，店铺屋檐甚至有被大雪压坏的可能，店主据此判断无法确保安全性而多次向总部提出停止营业的请求，但总部却依然要求继续营业。最后店主的妻子因理货、清扫、扫雪等重劳动疲劳过度而倒下，被紧急送到医院。而店主本人也是不眠不休整整工作了 50 个小时。

两起过劳事件在日本激起了千层浪，日本民众纷纷指责 7-11 总部处理不当，是个不折不扣的黑心企业。在舆论的重压下，7-11 总部迫不及待站出来表态：会派遣总部员工支援，确保店铺能够 24 小时营业。但是松本他需要的不仅仅是人员的支援，加盟店主作为独立的经营者，居然连决定营业时间的自由都没有。在和他有同样困扰的加盟店主的声援下，7-11 总部这才急急忙忙下定决心在直营店铺中试行取消“24 小时营业制”，验证缩短营业时间是否会影响消费者的便利性、从业人员的工作、物流的效率、销售额、收益。然而问题严重的主要是加盟店铺，经过由各便利店加盟店主结成的便利店加盟店主联盟的交涉，7-11 总部答应将试验对象从直营店扩大到加盟店。

事实上，在便利店考虑取消“24 小时营业制”之前，日本的其他行业，特别是餐饮业早已经正式缩短营业时间了。吉野家、Gusto、麦当劳旗下的连锁店均已半数取消“24 小时营业制”，日本著名连锁餐厅 Royal Host 更是实现了全面取消“24 小时营业制”。

为什么包括 7-11 在内的便利店都如此执着于 24 小时营业？因为便利店在某种程度上成为了“社会基础设施”。深夜，突然需要购买一些物品时，突然想起快到缴纳水电煤气费、演出门票截止期限时，突然需要现金时——只要有了便利店，人们就能迅速搞定。减少营业时间，从经济层面上来看是合算的，但从品牌影响力层面来看是不合算的。7-11、全家、罗森任意一家便利店率先缩短营业时间，都会将消费者“赶”到竞争对手的怀里。

如今中国也已紧随日本，呈现出少子老龄化趋势，今后也终将面临劳动力不足的问题。不过话又说回来，或许等到那时满大街开的都是利用无线射频识别、人脸识别技术甚至是“黑科技”打造的无人便利店了吧？



■松本实敏与其贴出的告示。



▲罗森和全家趁着 7-11 遭难，赶紧站出来做了一波公关。



▶《绝不要当便利店主》一书中讲述了便利店行业内的个把辛酸泪。

那些埋藏在日元硬币中的秘密

目前日本的流通硬币一共有 6 种：1 日元、5 日元、10 日元、50 日元、100 日元以及 500 日元。在这 6 种硬币中，金光闪闪的 5 日元硬币虽然价值不高，也就相当于人民币 3 角钱，但却是被日本海内外公认为最特别的硬币。甚至许多外国人游客会将它作为纪念品保留下来，送给亲朋好友。5 日元的背后究竟埋藏着怎样的秘密，让它如此特殊呢？

“5 日元”在日语中写作“五円”，读作“ごえん”，与日语中“ご缘”（缘分）发音相同，因而 5 日元被人们寄托了祈求缘分的美好愿望。参拜神社、寺庙时，朝塞钱箱中投入 5 日元，祈愿梦想成真。情侣们则在崭新的 5 日元硬币上系上红绳，祈愿有情人终成兄妹，啊不是，是眷属。

当然，除了被人为赋予的“深远意义”外，5 日元硬币还是与其他硬币呈现出不太一样的画风：①中间有孔，②没有使用阿拉伯数字作为注释。

5 日元硬币最早诞生于 1948 年，这时候的 5 日元还是没有孔的，正面图案为国会议事堂，反面图案则为鸽子、梅花。然而随后没多久日本国内就发生了通货膨胀，货币价值急剧下降。于是为了避免发生材料成本超过硬币面额的问题，日本政府从 1949 年开始发行有孔的 5 日元以缩减铸币成本。伴随着 5 日元硬币的开孔，硬币的图案也重新进行了设计。硬币正面的图案变成了稻穗、水文、齿轮（注：位于孔四周），分别代表了日本的农业、水产业以及工业。而反面呢？原先鸽子、梅花的位置被开孔了，只能在原来的“日本国”字样和发行年份的空白处画上两笔小小的“双叶”图案，代表着日本民主主义的苗头和日本的林业。

至于为什么 5 日元的反面为什么没有使用阿拉伯数字，根据日本造币局新闻室工作人员的解释，所有硬币的设计都是经过公开募集、筛选后，最终由政府阁议决定的。5 日元之所以没有使用阿拉伯数字，其实只是因为当时政府阁议凑巧选择了一个没有阿拉伯数字的设计方案而已，也就是这么一个凑巧让 5 日元成为了最为特殊的硬币。

除了 5 日元外，50 日元的中间也开了孔，不过后者开孔的理由却与前者完全不同。和 5 日元一样，50 日元在 1955 年诞生之初也是无孔的，材质采用 100% 的纯镍，直径 25 毫米，重 5.5 克。然而两年后，无论是颜色、大小还是重量都与之极为相似的“凤凰”100 日元发行了。为了方便区分，1959 年起 50 日元硬币也使用了有孔的设计。

（50 日元：是我，是我先，明明是我先的，为什么是我改设计呢？）

（100 日元：谁让我身价比你高，嘻嘻）

50 日元或许并不是惟一一个想叫冤的硬币，因为就在同一年，10 日元硬币被贬为了“平民”。过去，人们会将用金、银铸造的硬币的边缘做成锯齿状，以防止有人刮削高额硬币的边缘盗取贵重金属。因此，锯齿边缘可以说是硬币的身份象征。虽然主要成份是黄铜的 10 日元硬币并不值钱，但在它 1951 年出道之时，却是当时发行硬币中价值最高的。为了突显出 10 日元硬币的“贵族”身分，它的边缘也就被做成了锯齿状。然而随着 50 日元、100 日元的发行，锯齿边缘的 3 种硬币摸上去手感容易混淆，于是来自民间的 10 日元就这么被开除了“贵族籍”。1959 年后发行的 10 日元硬币全都取消了锯齿边缘的设计，因此十分稀有。各位读者下次去日本旅游的话，花钱之前记得先确认一下有无锯齿哦！





▲ 无孔 5 日元。



▲ 无孔 50 日元。

◀日本流通硬币的正反面。



▲凤凰 100 日元。



▲被称为“ギガ 10（锯齿 10）”的旧 10 日元。

《旅人们的回忆录·下》

《八道旅人》剧情小说第三辑

文：水无月　美编：咕噜

【前言】之前《游戏·人》所登载的《八道旅人》的剧情小说《旅人们的回忆录》受到了不少读者的好评及鼓励意见，而本辑我们会继续刊登下篇，即盗贼提利昂的篇章，小说在保持了整体故事走向及结局不变的前提下，个别细节上为了便于行文，笔者进行了少许改动，希望大家喜欢。《旅人们的回忆录》总共预定刊登四期，在下一辑《游戏·人》上我们会继续刊登《旅人们的回忆录》的完结篇，包括最后三位角色的相关故事将会一并奉上，想要了解本作剧情的读者不要错过哦。



兄弟

盗贼提利昂的回忆

序幕

位于岩山之地克利夫兰地区的波鲁达弗尔镇，是这一带有名的交易城镇，因为这座城镇位于连接克利夫兰地区的交通要道上，时常会有商人队伍经过，镇内始终都能保持着浓厚的商业气息。

同时，这里还是大贵族雷瓦斯家族的领地。

我走进了镇内的一家酒吧，来到吧台前拉开椅子坐下，从口袋中掏出了一枚铜币放在了吧台上。

“来杯麦酒。”

店主面无表情地收下了铜币，回过身去拿出一个杯子，倒了一大杯酒递给我。

正当我拿起酒杯准备畅饮一口时，邻桌传来的两个男人的谈话声打断了我的动作。我斜眼望去，这两个人一高一矮，都穿着一身看起来虽旧，但却非常结实的粗布衣服。不过最让我在意的是这两人在谈话中所透露出来的狡黠眼神，我的职业本能告诉我，这二人必然是鸡鸣狗盗之辈，由此我便留了个心眼，想细细听一听他们到底在谈论什么。

“喂喂，你听说了吗？之前那个传闻中的神出鬼没的盗贼，好像又得手了呢！”

“是啊，我听说最近镇里那群商人又运来了一大批金首



饰，结果一下子被他偷了不少。”

“这件事发生之后，镇里的贵族宅邸都纷纷加强警备了，虽然不知道这人是谁，但他确实是有两下子。”

不过就是那种程度的警备而已，怎么可能难得倒我。

当然听到自己的事迹这么快就传到了同行的口中，稍稍产生的虚荣心让我露出了一丝不易被人察觉的微笑。

“喂喂,现在可不是佩服他人的时候吧。我说同样是盗贼，我们也不能落后，是吧？”

尽管说到这句时，那个高个子男人警觉地望了望周围，刻意压低了声音，但还是一字不漏的传到了我的耳中。

“期待你们的表现。”我小声地自言自语。

“没错，我们也得找机会干上一票，就这么说定了，兄弟！”在这之后，两人发出了一阵欢快的笑声。

“兄弟……吗？”

一场平淡无奇的对话，却因为最后这个称呼触动了我的神经，那些让人纠结的往事又再次在我眼前浮现。

第一幕

我和那个人的邂逅要追溯到十多年前，那时的我还是个十来岁的孩子，由于父母双亡，我从小是个过着颠沛流离的生活，混迹于市井的野孩子，并由此习得了一身偷盗的技艺。偷盗是我一直以来谋生的手段，而随着年龄的增长，我的偷盗技艺也日精月益，甚至我还曾一度认为这世界上没有我偷不到的东西。当然，人在河边走，总有湿鞋时，一次失手导致我被抓，之后被送进了当地的监狱里。

就是在这样一处阴暗而潮湿的地牢中，我见到了这个改变了我今后命运的人。

因为出口不逊，进牢房前我被卫兵狠狠打了一拳，而当我还没有从被卫兵殴打的疼痛中恢复过来时，看到他已经趁着卫兵离开的时机，去尝试着用一根金属针试探牢门的锁孔了。

虽然从外表来看，他的年纪明显比我要大几岁，尽管那副倔强的脸上依然多少带着点稚气。

“你是谁？在干什么？”

“和你一样，不过是个因为失手被抓进牢里的小混混而已。”他没有回头，正在摆弄着门锁的双手也没有停下，“你要想在牢里改过自新当回好孩子的话乖乖坐着就好，别来干扰我。老子还要从这里出去呢。”

话虽如此，但是他的额头上已经满是汗珠，呼吸也开始变得急促，而门锁却依然纹丝不动。

我叹了口气，走到了他的身边。

“试试这个吧。”

我向他伸出了手，躺在我手心里的是一把钥匙

在看到钥匙时他的脸色一下子变了，眼神中充满了惊讶和疑惑。

“你从卫兵身上……偷到了钥匙？”

“不然呢？所以为什么我刚刚要故意激怒他让自己挨打呢？就是趁着那一瞬间我把这个给拿了过来。”

他脸上的表情由最初的呆滞转为疑惑，继而露出了笑容，之后站起来，重重地拍了一下我的肩膀。

“我就喜欢你这小子，你叫什么名字？”

“提利昂。”

“我叫达利乌斯，等出去之后要不跟着老子混。”

我默默地点了点头。

“好啊，从今天开始，我们就是一伙的了，兄弟！”

从那一天开始，我和达利乌斯便彼此以兄弟相称，我们两人联手干了一票票大案，时而能赚个盆满钵满享受一下花天酒地，时而也有过被穷追不舍，落荒而逃乃至锒铛入狱的经历，但不管如何，我和达利乌斯始终亲密无间，彼此将对方视作生死相交的兄弟。我曾一度以为，这样的生活会持续一辈子。

如果没有发生日后那件事的话。

我摇了摇头，努力打断了自己的思绪。现在可不是感伤的时候，我还有更重要的事情要做，我来到这个镇上并非是来观光的，而是寻找新的猎物。

“老板，麻烦再加一杯。”我将已经见底的酒杯和一枚铜币交给老板。

老板依然是面无表情，默默地收下了铜币，之后将酒杯重新斟满递给我。

我将杯中的麦酒一饮而尽，邻桌的那两个盗贼已经离开，酒吧里就只剩下了我和老板。

“这位客人，”在经过了一阵长久的沉默后，老板突然开口，“您的目标也是雷瓦斯家族的宝物吗？”

我警觉地望了店老板一眼，看到他正背朝着我，不紧不慢地擦拭着酒杯和食器。

混混、赌徒、小偷、商人……这个酒馆可谓镇上的三教九流的聚集之地，想必老板也习惯了和这类人打交道。我并不意

外他看出我的盗贼身分，尽管最初雷瓦斯家的府邸并不在我的狩猎范围内，但是老板这么一说毫无疑问地抓起了我的兴趣。。

“不过奉劝这位客人一句，”老板回头看向我，“传闻中雷瓦斯家保存着极其珍贵的宝石，觊觎这些宝物的盗贼不在少数，然而无一例外全部被抓了，前几天又有一个落网的，算上他的话，已经有超过 20 个盗贼失手于雷瓦斯家族的府邸了吧。也因此雷瓦斯家族得到了‘盗贼杀手’这一称号。”

老板的情报还真是灵通啊——我内心暗暗想着。

“迄今为止没有任何一个盗贼能够接近雷瓦斯家的宝物，我想即使是那位神出鬼没的盗贼也做不到吧。这位客人您能看上我们小店，想必是有点眼光和手段的，所以我觉得您还是放弃这个念头比较好。”

老板的话里似乎带着几分挑衅的语气，然而他的话却激起了我强烈的兴趣。

我已经决定了下一步的计划，我对自己的手腕有着绝对的自信，对于我而言，没有什么不可能。

“谢谢您的故事，今天我喝的很尽兴。下次我也会带着故事来的，到时请您准备好酒。”

扔下了这句话后，我回身离开了酒吧。

这个世界上没有我偷不到的东西，那么“盗贼杀手”的神话，就让我来打破好了。

我的自尊及自信，在一天之后就被粉碎得荡然无存。

“还是不能小看年轻人呐，不过这一战是我赢了呢。”

刚才还因为支撑不住我的一击跪倒在我背后的老人，若无其事般地站起身来拍了拍衣服，带着一种诡异的笑容指了指我的左手。

我才意识到自己左手腕上不知何时，已经被一个黑铁的腕轮给拷住，而腕轮上烙着几道奇怪的图案。

“你作为盗贼，不会不认识这个东西是什么吧。”老人不紧不慢地说着，话语中带着浓浓的讽刺。

我当然知道这是什么……罪人的腕轮，也叫做“愚者的腕轮”——雷瓦斯家族会把所有被捕的盗贼都戴上这个腕轮以示羞辱。对于那些自视甚高但不慎失手的江洋大盗们来说，这是最为屈辱的象征。

在一天前，被酒吧老板的话挑动的我，利用偷来的商人介绍信混进了雷瓦斯家族的府邸，并一路来到了宝物库，然后在那里等待着我的却是眼前这位老人——毫无疑问这是一个陷阱，对于我——也就是这位镇上议论纷纷的“神出鬼没的盗贼”的到来，雷瓦斯家早就有所防备。

而我则是在和眼前这位老人交战之际，左手无意中被铐上了这个腕轮。为了找到给我铐上腕轮的机会，老人甚至故意露出了给我攻击的破绽，一切都在神不知鬼不觉中完成，我竟然没有丝毫的察觉。

毫无疑问，这个老人是个高手。

“快给我取下这个腕轮！”懊悔、屈辱、不甘……复杂的情感在我内心交织，尽管我很清楚，这样要求只是徒劳而已。然而，内心的自尊不容许我就此接受眼前的结果。

“那么我们不妨来做个交易吧。”老人的脸上露出了满意的微笑，“大小姐，您可以出来了。”

房门打开，一位贵族装扮的少女走了进来，她年龄不过十七八岁的样子，有着一头精干的金黄色齐耳短发，虽然身形娇小，眼神中却充满了坚毅和自信。

“你放心吧，我没有喊卫兵。”少女走近了几步，“请允许我先自我介绍一下，我是雷瓦斯家现任家主——柯蒂莉娅·雷瓦斯，而这位老人是雷瓦斯家的大管家希斯科特。”

老人微微颔首向我致意。

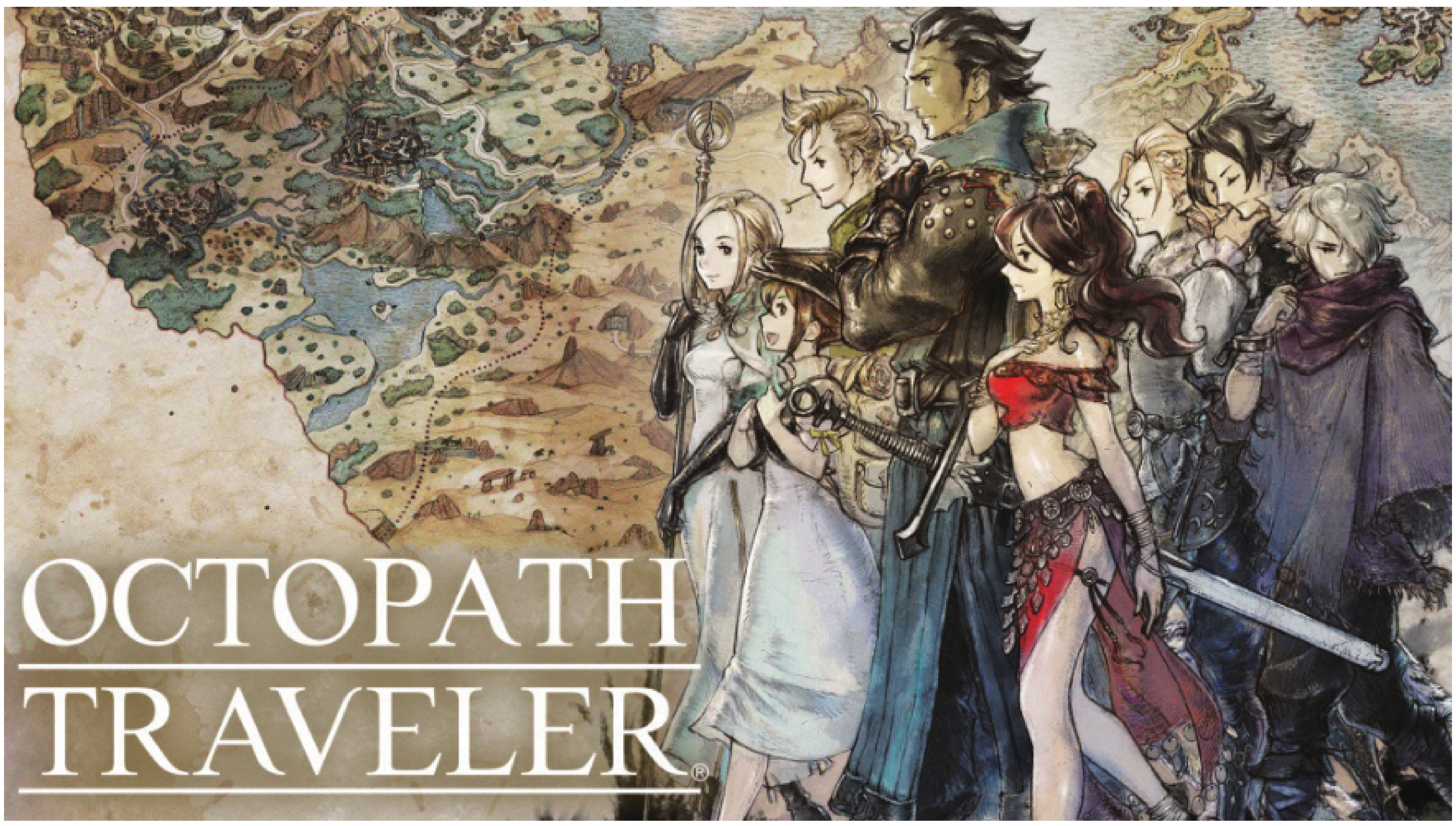
“那么，你们设下了这个圈套抓住了我，究竟想要和我做什么交易呢？”

“很抱歉……”柯蒂莉娅思考了一下，继续说道，“你所盯上的宝石名叫‘龙石’，这四块宝石是我们雷瓦斯家代代相传的家宝。”

“龙石……？”我还是第一次听到这个名字，“可是现在在宝物库中放着的只有这一块而已。”

“是的……在我双亲去世，家族内部一片混乱之际……”科蒂莉娅的眼神中突然闪过一丝悲伤，“四块龙石分别是青龙石、赤龙石、绿龙石、黄龙石，当时这四块龙石都被偷走了，后来希斯科特找回了青龙石，但是其他三块依然下落不明……”

“但是科蒂莉娅小姐，对于这种事情我个人表示同情，可是这和我没有关系吧。”我摊了一下双手，摇了摇头。对于上



流人士的这些儿女情长，我可不感兴趣。

“那么现在就有关系了，”希斯科特咳嗽了一下清了清嗓子，“如果你能找回其他三块龙石的话，我就帮你摘下‘罪人的腕轮’。”

他说话的声音不大，但是非常清澈、有力，透着一种让人无法拒绝的威压感。

“原来是这么一回事啊……”我无奈地低下了头，为什么要设下这个陷阱引诱我前来，为什么要给我戴上“罪人的腕轮”，就是这个目的啊。

“提利昂先生，真的是很抱歉……”柯蒂莉娅似乎还有些歉疚，但是希斯科特摆了摆手打断了她的话，“说到底，盗贼的世界就是如此，谁也不想背负着屈辱过一辈子，不是吗？”

“你很了解盗贼嘛，”我望了一眼希斯科特，思考了一下，最终做出了决定。

“好吧，我接下这份工作，交易成立。”

没错，这就是盗贼的世界，我因为自己的年轻和冲动犯下了错，就必须要付出相应的代价。我的自尊不允许我带着这个屈辱的象征过一辈子，自己犯下的错就必须靠自己来弥补。

“我带来了不错的故事，请我喝一杯吧。”我又一次走进了波鲁达弗尔镇中的这家酒吧，拉开椅子坐在了老板面前。

“不好意思，我也是要做生意的。”老板看了我一眼，淡淡地说道。

“和希斯科特串通好，引诱我去雷瓦斯家府邸，之后设好陷阱……其实你早就知道了吧。”

“哎呀哎呀，我也不否认我说的那些确实是激将法啦……”

“那就请我喝两杯吧。”

“乐意至极。”

老板将两大杯麦酒递到了我的面前。

第二幕

从波鲁达弗尔镇出发了几个星期后，我来到了弗拉特兰地区的诺布科特镇，此前曾传出过某位学者正在这里进行着对四块龙石之一的“赤龙石”的研究，因此这里便成为了我的第一个目的地。

从镇民们的口中，我很快把握了自己所需要的各种线索：那位传闻中正在研究赤龙石的学者名叫奥利克，他居住于诺布科特镇外的大宅中，那座大宅被严密地封锁了起来，任何人接近都会被门卫拦住。也因此几乎没有多少镇民亲眼看见过奥利克本人.

整天闭门不出，除了自己的研究之外几乎没有任何关心的事物，奥利克在镇民的描述中完全像是一个彻头彻尾的怪人。当然这并不是我关心的事，我所在意的是怎样潜入那所大宅，在踩过了一次点后，那所大宅周围严密的防卫让我得出了“从外部潜入是非常困难的”这一结论。

这原本就是我挽回名誉的行动，我已经铸下了一次大错，因而这次一定要小心，绝不能让自己再次蒙羞。

在和镇民的交流中，我知道了另外一个让我在意的，或许能够助我成功的人——巴拉姆。

巴拉姆原本是和奥利克一起在那所大宅里共同进行研究工作的同僚，但不知为何后来他们两人的关系破裂，巴拉姆便搬回了镇内独自居住。尽管和奥利克一样，巴拉姆同样是个研究狂人，但显然没有像前者那样是个与世隔绝的怪人。

至少，应该还是可以交流的吧。

“您就是巴拉姆先生吧，我想偷走奥利克的赤龙石，请问您能否帮助我进入那所大宅？”

在镇内巴拉姆的家中，我毫不避讳地说出了自己的来意，而令我意外的是巴拉姆竟然爽快地答应了我。

他告诉我要进入大宅就必须告诉门卫进入大宅的特殊口令，只不过告诉我口令的条件是帮他找到几样实验用品：绿洲水、飞龙翼膜和水晶矿石，顺便他还特意提示了我最近有一批来自沙漠的商队到了镇上。

对于我而言，又到了发挥自己看家本领的时候了，小事一桩。

“我和奥利克在学校里是关系非常亲密的同学，之后也一直在那所大宅中一起从事研究，但是直到有一天，奥利克不知道从什么获得了那块“赤龙石”之后，他整个人就变了。”

在实验桌前，巴拉姆一边熟练地把我带来的材料加入实验容器，打磨、摇匀，一边开始跟我讲述他和奥利克的往事。

“在拿到了赤龙石之后，他开始对周围的一切人和事都不再关心，将自己关进秘密的实验室中，废寝忘食地研究着赤龙石……”

巴拉姆的手突然停住了，声音中微微带着些颤抖。

“我那时感觉到他，仿佛是被什么附身了一般，失去了自己的灵魂，或者说，是赤龙石吸走了他的灵魂一般。”

我能看到巴拉姆的眼神变得越来越严肃，他的话语中充满了复杂的情感：不解、失望，或者是恐惧。

“进入大宅的口令是‘万物的灵魂’，顺便拿上这个吧。”看来巴拉姆的实验完成了，他将一个东西扔给了我，那是一把钥匙，是他用我给他的水晶矿石当场打造出来的一把钥匙。

“奥利克那家伙，应该一直都会待在自己的秘密实验室里，这把钥匙可以打开他实验室的门。”

“谢谢，让您费心了。”我接过钥匙端详了一下，利用水晶矿石打造的钥匙，似乎能散发出特殊的魔力。

“没什么，我只是希望奥利克能离开那块赤龙石而恢复正常，所以我才会帮你去把赤龙石偷出来，当然我也不要那块石头，偷到之后你自行处理便是。”

巴拉姆望向窗外，突然用一种很无奈的语气说道。

“说到底，我和奥利克从同学到同僚，也可以说是情同手足……算是兄弟吧，作为哥哥不能看着弟弟误入歧途而不管，希望我的苦心能让他迷途知返吧。”

又是兄弟……吗？

我和达利乌斯一起越狱后的最初几年可以算是亲密无间，但随着时间流逝，各自的年龄逐渐增大，我和他之间的关系也开始出现裂痕。

在一次成功的盗窃之后，我和达利乌斯正在一件件盘点着战利品。

“这件东西的成色不错啊，只要能出得了手，我们可就发大财了！”达利乌斯一边摩挲着那一件件偷来的首饰，一边眉飞色舞地说着。

我坐在一边，冷冷地看着他。

或者说从我们逃离那所贵族宅邸开始，我就注意到他的异样了。

尽管我希望他能够主动跟我说明，但很显然，他没有这个意思。

“兄弟，”我终于还是忍不住，打断了他兴致勃勃地自言自语，“你的怀里还有着私藏的金币吧，我们从一开始不是约定好，偷到的东西全部平分吗？”

达利乌斯愣了几秒之后，脸上的表情换成了一副尴尬的笑容。

“不愧是提利昂呢……果然瞒不过你的眼睛啊，呵呵呵呵……”

达利乌斯一面说着，一面以一副极不情愿的架势从怀里拿出了满满一包金币。

“我就是想给自己留点零花钱而已，后面还打算请你吃顿好的呢……嘿嘿。”

“是吗？”我掂量了一下手里的这袋金币，分量十足，里面的钱看来相当不少。

“那这钱我们今晚就拿去好好吃一顿吧。”

在我的记忆中，从那一天起，我似乎感觉到达利乌斯的眼神开始和以往不一样了。

我摇了摇头，看了看手里的水晶钥匙，努力让自己的头脑脱离对回忆的沉溺。

至于后面的事情，就很简单了。

我带着从大宅中拿回的赤龙石，回到了波鲁达弗尔镇上的雷瓦斯家宅邸，科蒂莉娅和希斯科特正在大门外等着我，似乎一切都如他们的预计一般。

科蒂莉娅看起来很关心我，还询问希斯科特既然我已经顺利拿回了第一块龙石，能否提前帮我摘下“罪人的腕轮”，不过不要说希斯科特，连我自己也拒绝了这个提案。

既然已经答应了和雷瓦斯家的交易，我的自尊便不允许我接受这样的怜悯。

“况且科蒂莉娅小姐，您不怕摘下了腕轮之后我会逃跑吗？”我看着科蒂莉娅，反问她道。

“我，我觉得提利昂先生……不是那种会半途而废的人。”科蒂莉娅支支吾吾地回答道，我从她的眼中，看到了一种我从未在我所熟悉的环境中看到的朴实和纯真。

或许，贵族家的大小姐就是这样的吧。

“科蒂莉娅小姐，您太容易轻信别人了……要知道，人是很容易被信任的人背叛的。”

说出这句话时，我突然也感到自己的心情复杂了起来。

那是我最不愿意触及到的一段回忆。

最终，我左手上的腕轮还是没有被摘下，而希斯科特则告诉了我传闻中出现了下一块龙石“绿龙石”踪迹的地方，那是位于沙漠之地桑兰德的绿洲城镇——威斯普林。

“小姐，他虽然是个盗贼，但也是一位以自己的技艺而自豪，充满尊严和自信的人，而让他陷入这种境地的始作俑者正是我们，因此廉价的同情和关照只会让他觉得自己被侮辱了。”

“是，是吗……？”

“换句话说，没有这份尊严和自信，也是无法胜任这次任务的。所以，请相信他吧。”

“我只是觉得，他的脸上看上去很寂寞，似乎像是……那个时候的我吧。”

在我回身离开的时候，我听到了希斯科特和科蒂莉娅的窃窃私语，尽管他们把声音压得很低，但还是一字不漏地被我听到了。

第三幕

位于沙漠之地桑兰德的绿洲城镇——威斯普林，这是连接玛尔萨利姆王国和沙漠欢乐街桑歇德的交通枢纽，是无数往来商队休息、补给的地方。在镇内到处可见玩耍的小孩，兜售商品的商人，以及向过往商人贩卖各种食物饮料以及当地特产的镇民。

然而在这片欢乐祥和的景象背后，威斯普林也有着它不为人知的另一面。

没错，那就是黑市。

黑市是无法出现在正规市场上的各种奇珍异宝、文物、赃物以及违禁品的交易场所。

黑市能够让各种不法之徒企图一夜暴富，也能够让各位贵族大佬满足个人私欲，还能让许多游走于黑白两道的商人用来洗钱。因此对于各方势力来说，黑市的存在都有着巨大的必要性。

而现在我的目标——四块龙石之一的绿龙石，传闻即将作为黑市的拍卖品出现在此地。

当然，这一情报也是希斯科特告诉我的，如此敏捷的身手加上他对于各种黑道行业的了解，让我开始渐渐感觉到他不仅仅只是一个贵族家的管家，难道说……？

不过现在对我来说，这些都是无暇顾及的事情，眼下的当务之急是尽快找到流入黑市的绿龙石，通过在镇内打听情报，我得知下一次黑市拍卖会将会在今晚召开，而要进入黑市的话，必须戴着特殊的面具。

这倒是很正常，毕竟参加黑市拍卖会的达官贵人不少，由于拍卖会涉及到不少敏感甚至非法的货品，他们自然是不会想要显露出自己的身分。不过，这也给我潜入黑市拍卖会提供了绝好的机会。

至于入场用的面具从何而来，考虑到我的本行，也不会是个难题。

黑市拍卖会的场所位于南威斯普林废道的某处山洞中，利用偷来的面具伪装成参加拍卖会的贵族，我顺利地进入了拍卖会场。

“各位大人快来看啊，这可是来自东方的珍贵宝石！”

我挤进了一群带着面具，衣着华贵的人当中，顺着拍卖师

的吆喝声看去，顿时被他手中的那个东西吸引住了。

“这可是传说中由翱翔在天空的绿龙的眼睛所化作的宝石，被称为绿龙石！”拍卖师一面看着手中那块硕大的绿色石头，一面继续大声吆喝。

没错，这正是我要找的，雷瓦斯家宝之一的绿龙石。

终于找到你了，我心里暗自窃喜，既然已经发现了目标，那么下一步就是如何把它弄到手了。

就在我思考下一步行动方案的时候，事情发生了意想不到的变化。

“啊！”随着一声惨叫，一把长刀刺穿了拍卖师的胸口，他整个身子瘫倒在地上，手中的绿龙石也滚落到一边。

在台上站着的是一群手持兵刃的蒙面人。

这是一群强盗，我的职业本能让我做出了这样的判断，而他们的目的毫无疑问是这场拍卖会上的财物。

台下的那些达官显贵早已吓得做鸟兽散，躲藏在一边的我看到了其中一个像是领头的拿起了滚落在地上的那块绿龙石，之后挥手示意手下立刻离开拍卖场。

虽然事出意外，但既然目标就在眼前，我自然也只能紧追上去，为了洗刷施加在自己身上的屈辱，我必须完成科蒂莉娅交给我的任务。

紧跟在那些强盗的背后，我一直来到的洞窟的深处，在那里我见到了一个意外，却又并不意外的人。

意外的是，这群强盗背后的指使者竟然是达利乌斯。

而并不意外的是，从接下了科蒂莉娅的这份委托开始，一路上的种种遭遇就让我始终有种预感——我会在某时某地，和达利乌斯再度见面。

只不过，我们俩的重逢竟然是在这样一个场合，对我来说也不啻于一个难题。

“哈哈哈哈哈，这不是提利昂嘛，真没想到会在这里和你再次见面。”达利乌斯的笑声让我感到异常刺耳，像是讽刺或嘲笑，亦或是向我展示他现在的力量。

“这也是我想说的话。”我淡淡地回应了一句。

“之前就听说有正在寻找龙石的盗贼，没想到居然是你？”达利乌斯摇了摇头，“你竟然还能活到现在，真是让人惊讶。”

“这么多年没见，没想到你已经有了这么多手下。”我扫视了一下达利乌斯的身边，被众多蒙面强盗众星捧月般围着的达利乌斯，已经完全是一副宛如黑道大佬般的姿态了。

“那么我的‘原’兄弟啊，你现在在做些什么呢？”达利乌斯走近到我身边，我突然意识到了什么，却为时已晚，他已经一把抓住了我的左手，再一次放声大笑起来。

“哈哈哈哈哈哈！……这个腕轮？原来是这样啊……哈哈哈哈哈，所以这就是你寻找龙石的理由吗？”

从他的口气中，我听到的是肆无忌惮的嘲笑和不屑。

可是又有什么办法呢，这确实是我犯下的过错。

“堕落了啊，提利昂，真是可惜呢，原本你确实是挺有两下子的，所以……也正好可以为我所用。”

“闭嘴，达利乌斯。”

我拔出了腰间的短剑，此时那群蒙面强盗也围了上来。

“真是的可怜呐，你的眼神是如此寂寞，从中看不到一丝一毫对人的信任。”达利乌斯的语气依然充满着嘲弄般的不屑，“是因为被我背叛了吗？真是可惜啊，明明有着一流的盗窃技巧，为何却是内心如此弱小的一个人呢？”

“你给我闭嘴，达利乌斯！”我不想再被他如此愚弄，放大了说话的声音

“那么，叙旧就到此结束，”达利乌斯脸色突然变得凶恶起来。“你们就在这里处理掉他吧。”

达利乌斯向周围的手下挥手示意，同时转身从另一侧的出口离开。

那是发生在大约五年前的事情。

曾经被我们盗窃得手的一家贵族为了报复，下了重金悬赏我们。而达利乌斯最终为了富贵，暗中将我出卖，并最终将我逼至绝路。

“为了让我出人头地，可以请你去死吗？我的好兄弟。”

“别开玩笑了！”

“当初在牢房里和你第一次见面的时候，我觉得你还可以为我所用。不过到后来，你越来越不听我的话，我开始觉得你碍眼了，明明只要按我说的去做就行，为什么你非要我行我素呢？”

达利乌斯的声音越来越大，情绪愈加亢奋。

“所以我不再需要你了！只要我还能看到你，我就无法抑制自己内心的烦躁！”

“兄弟，你真的要……杀了我吗？”那时的我，虽然因为达利乌斯一系列的表现，预料到了这天迟早会到来，但却始终不愿意面对现实。

“别喊我兄弟！你不过是我的踏板而已，只是为我利用的道具！”

达利乌斯的一击将我打下了悬崖。

如果不是那几根生长在岩石上的树枝让我大难不死的话，我也不会有在此地和他再度见面的机会。

是的，我被背叛了，而且是被最为亲近的兄弟背叛了。

强盗们横七竖八地躺倒在了我的身边。

尽管打倒了达利乌斯的手下，但我并没有达成此行的目的——在我和众多强盗酣战之际，达利乌斯本人却早已带着绿龙石悄悄离开了此地。

我所能做的，惟有将这个令人沮丧的消息，带回给了尚在波鲁达弗尔镇中等待着的希斯科特和科蒂莉娅。

听到绿龙石被其他盗贼抢走的消息，两人的神色立刻变得凝重了起来。

“我不会放过他们的，一定会夺回绿龙石。”

“……是为了我们吗？”

“并非如此，我只是为了解开这个腕轮而已……以及，为了给过去的因缘做个了结，不过这和你们就没有关系了。”

“提利昂先生，您时而会露出寂寞的神情，是和这个‘过去的因缘’有关吗？”

“不劳您多费心，”我终于也有些按捺不住烦躁的心情，冲着科蒂莉娅说道，“像你这样不谙世事，从未经历过被人背叛的贵族大小姐，怎么可能了解我心里的感受？”

“我经历过。”科蒂莉娅的这句出乎意料的回答，突然让我无言以对。

“我的父母在我小时候因为事故突然去世，这之后许许多多的人便围绕在我的身边，巴结我、奉承我。最开始我以为他们是真心待我亲切，但事实是，那些人几乎无一不是为了窃取我们家族的财产才这么做的。所以……我被许多人背叛过。而在你的身上，我感受到了相似的经历。”

我望着科蒂莉娅，她眼神中原本的纯真，在此刻已经被一种特别的坚毅，以及些许悲伤所取代。我开始感觉到，自己过于轻视了这个贵族女孩，她的身上，或许同样有着许多一般人难以想象的过往与经历。

“那么为何你还如此信任他人呢？明明亲身体验过被人背叛的痛楚？”

我叹了口气，向她提出了我的质疑。

“正是因为亲身体验过被人背叛的痛楚，所以才能更加理解信任他人的珍贵……这是希斯科特给我的教诲，也是我们两人之间的约定，而希斯科特也在用他的行动，回应着我的信任。……我虽然不知道您被什么人所背叛，但我相信您决不会想要第二次体验同样的经历。”

科蒂莉娅认真地注视着我。

“提利昂先生，我也始终信任着您。”

第四幕

漫天的风雪、崎岖的山道、肆虐的魔物，没有任何东西能够挡住我的去路。

诺斯利奇——这个小镇位于北方的寒冷之地弗洛斯兰地区的最北端，因为地处偏僻遥远，加之还靠近着“冰龙之口”这样危险的魔物巢穴，这里不属于任何一个国家的管辖，也由此诺斯利奇成为了整个奥斯泰拉大陆上最为著名的无法地带。

根据希斯科特提供的情报，达利乌斯和他统领的盗贼团的藏身之地就在这里，不仅仅是绿龙石，四块龙石中的最后一块“黄龙石”现在也同样落入了达利乌斯的手中，也就是说，只要打倒了达利乌斯，就能一次性夺回两块龙石。

为了夺回龙石，解除左手的腕轮，也为了彻底了结和达利乌斯的因缘，即使是龙潭虎穴，我也没有其他的选择。

不过，诺斯利奇对于我这样一个外来者的非比寻常的“欢迎”程度，还是多少超出了我的预期。

“通缉此人，不论死活，达利乌斯大人重重有赏。”

镇上大街小巷里都张贴着我的通缉布告，刚踏进酒馆时也接到了店主的逐客令，传闻中这座城镇的实际支配者正是达利乌斯的盗贼团，现在看来此言非虚。

在这之后，我在街上被数名盗贼围住，即便不用自报家门，我也很清楚他们的目的就是想要拿我的首级去向达利乌斯请功。

无需多言，我拔出了藏在腰间的短剑。

几个回合后，那些盗贼便躺倒在了我的脚下。

区区几个小毛贼也妄想挡住我。

但是下一秒，我才发现自己失算了。因为盯上了我的盗贼并不是几个，而是几十个。

即便我对自己的技艺有着再大的自信，独自一人应付几十个敌人也是不可能的，这里决不能硬拼，我必须尽快找到脱身的方法。

然而每一个街口都被严防死守，一时间我竟然没有发现任何可以离开的路径。

这不太妙——一丝慌乱掠过我的内心，我一面后退，一面扫视着周围，期望能够发现一点点供我利用的破绽。

就在这时，只听到一声击打的声音，把守住左手边路口的



两名盗贼应声倒地，我往声音的方向看去，一个熟悉的老人站在那里。

“希斯科特！”我情不自禁地大声喊了出来，而他只是对我做了个挥手的动作，示意我立刻离开。

我已经不记得在诺斯利奇那宛如迷宫般的贫民街区里，绕了多少的圈才最终甩掉了追兵，总之但夜色降临时，我俩终于觅得了一个安全的藏身小屋。

“看来我这身子是真的老了，”希斯科特一面大口喘着粗气，一面确认了屋外安全之后，跌跌撞撞地找了个地方坐下，他的身上也有着几处明显的伤痕，“对于年轻人来说很难想象吧，衰老是同时发生在肉体和精神两方面的。”

“但是你在给我戴上这个腕轮的同时，可并没显老啊。”我半嘲弄般地回了一句。

“那可是老朽我的看家本领，不过嘛其实也已经退化不少了。”

“其实你也曾经是盗贼吧。”我看着希斯科特，淡淡地说出了自己的推测。

“神不知鬼不觉间给我戴上腕轮的手段，以及雷瓦斯宅邸内的警备设置……说明你对于盗贼的技艺以及活动时的心理都非常熟悉，不是吗？”

希斯科特看向我，笑了，他的笑容里带着自嘲，也多少包含着一丝欣慰。

“……可以抽一点时间，陪我这样一个老人聊聊天吗？

我没有猜错，希斯科特年轻时也是一个走遍大陆各地的江洋大盗，那个时候的他性格和我非常相似，心高气傲，自认为这普天之下没有他偷不了的东西。然而最终他也和我一样，最终马失前蹄，在潜入雷瓦斯家大宅时被捕，落入前代雷瓦斯公爵之手。不过前代雷瓦斯公爵看中了他的本领，因而没有将他投入监狱，而是与他做了一个交易：守护雷瓦斯家的家宝——龙石。

“尽管这意味着我必须就此金盆洗手，与以往的盗贼生涯告别。但是我的尊严让我没有其他的选择，我只能忠实地遵守着和前代主人的约定。直到后来科蒂莉娅小姐出生，前代主人去世，龙石被盗……当你被我们抓住时，想必也是同样的心情吧。”

我看着左手上的腕轮，点了点头。

“我也一样，盗贼的尊严让我别无选择。”

“可是，在那之后我学到了一些东西，一些比起盗贼的尊严来说，更为珍贵的东西。”希斯科特的声音突然变得响亮了起来。

“那是什么？”

“是信任，被他人信任以及信任他人，比起尊严而言更为珍贵。”

我一时想不出用什么话来回答。

“科蒂莉娅小姐的事情你先前也已经听说过了，在她父母双亡之后的一段时间里，几乎整个世界都是她的敌人，她曾经一度拒绝任何人的接近。但是在和我的相处中，她渐渐改变了，懂得了更多信任与被信任的美好。最终她明白了，要治愈因背叛而受伤的心灵，最好的药方惟有信任。”

希斯科特站了起来，以一种极为认真的眼神注视着我。

“正因为如此，小姐才始终对你保持着信任，因为她在你的身上看到了过去的自己。”

诺斯利奇镇内的北面有一座破败的教会，尽管外观普通无奇，但是在这座教会的地下，却是一座宛如迷宫的要塞。

这里便是达利乌斯及其党羽的老巢。

换上了偷来的盗贼团服饰，我得以顺利混进了教会地下，之后就是发挥我作为盗贼的专长——找到并夺回绿龙石和黄龙石，以及和达利乌斯彻底做个了断。

没错，曾经是兄弟的我们，现在将要以仇敌的姿态，进行最后的对决。

“达利乌斯，可以告诉我你为什么要夺取龙石吗？”

“因为我需要它们所蕴含的强大力量。”达利乌斯正在教会地下的最深处等着我，而他的身边则是我此行的目标——绿龙石和黄龙石。

“没想到你还真能来到这里，提利昂。你就那么想拿下左手上的那个腕轮吗？”

“一开始是这样的，但现在不完全是……”我抬起了左手，刻意将腕轮展示给达利乌斯看，“我不想辜负别人对我的信任。”

达利乌斯大笑起来，他的笑声依然充满了癫狂、嘲弄和不屑。

“哈哈哈哈哈哈，真是让我恶心，提利昂，你什么时候又变回了原来那个天真的你了？明明在威斯普林的时候你还是一副不相信任何人的眼神。不过那又怎样，反正你迟早又还是会被背叛的。”

“或许吧……”

“所以呢，你还想要相信别人吗？在我看来，只要是为了金钱和权力，把别人当成工具利用就足够了！我对你就是如此。”

“但是呢，达利乌斯……”和狂傲的达利乌斯相比，我却意外地感到自己的心情反而愈加平静，毫无疑问他是个彻头彻尾的人渣，我没有必要将自己的见识和他拉到同样的水平。

“你不觉得这样的生活方式……很寂寞吗？”

“你在说什么蠢话呢！”

“可是现在的我，真心想要相信这样的‘蠢话’。”

一番刀光剑影之后，达利乌斯——我曾经的兄弟，跪倒在了我的身边。

他痛苦地捂着自己的腹部，而鲜血一滴滴地从我左手的短剑上滴下。

这一战的胜负已经不言而喻。

“达利乌斯，我的兄弟，你究竟在渴望着什么呢，即便是背叛自己的兄弟也想要得到的东西究竟又是什么呢？”

我喃喃自语着，仿佛是在询问达利乌斯，又仿佛只是在说给自己听。

“我还以为你要说什么呢……无聊，”达利乌斯的声音有些颤抖，或许是因为失血而造成的无力，但是他依然咬牙坚持想要站起，对他而言在这里倒下的话，就意味着一切都结束了。

“我只是想要出人头地，不管用什么手段，付出多少代价，

我都想要攀上高处……就算得不到任何人的信任都没所谓！”

“只是想……出人头地……而已，我要让所有曾经蔑视我的人付出……代价……”

他的说话声伴随着沉重的脚步声，逐渐在我耳边远去，当我回过头时，发现地上只留下了一滩长长的血迹，一直延伸到门口。

尽管曾被他差点置于死地，但对于这样一个曾经以兄弟相称的、亲密无间的人，我终究还是稍稍产生了一点怜悯之心。就这样让他自生自灭，或许是最好的结果。

“再见了，我的兄弟。”

尾声

达利乌斯盗贼团的覆灭，也宣告了他们对于诺斯利奇这个小镇统治的结束。几天后，他的尸体在教会地下的宝物库里被人发现，浑身有着多处刀伤，同时教会地下保存的大量盗贼团搜刮来的财宝也不翼而飞。想必是他的手下见财起意背叛了他，趁他重伤之际将其杀死，抢夺了财宝后逃之夭夭。

对于这样一个为了权力和金钱不择手段，连兄弟都可以背叛的人来说，这样的结局并不会让人产生太多的同情。

“背叛者终将死于背叛……”归乡途中，我和希斯科特在酒馆里听到达利乌斯的最终下场后，不由得发出了这样的感慨。

科蒂莉娅也早早地在波鲁达弗尔镇上的雷瓦斯宅邸前等候着我们，被达利乌斯夺走的绿龙石和黄龙石物归原主，这样雷瓦斯家族的四块龙石也终于得以再度重聚。

然而在我的心中，还有一个疑惑存在。

“这龙石应该不是普通的石头，它有着让奥利克丧失心智般沉迷的魔力，也能够吸引达利乌斯率领如此之多的盗贼前来夺取，那它究竟蕴藏着什么力量呢？”

“就让老朽来说明吧，”希斯科特拿起一块龙石，一边端详着一边说道，“传闻中，集齐四块龙石的力量，可以打开一个被称为‘菲尼斯之门’的地方。”

“菲尼斯之门？”

“在古代传承中，菲尼斯之门一旦开启，将会改变整个世界的命运……不过说到底，这也就只是个传说而已，毕竟菲尼斯之门这个地方是否真实存在，都没有人能够给出确切的答案。”

希斯科特的话略微让我有些失望，这一切真的只是古人编造的无稽之谈吗？

当然对我来说，还有一件最重要的事情。

“希斯科特，提利昂先生已经顺利完成了任务，应该可以把他的‘罪人的腕轮’给解除了吧？麻烦您把钥匙拿来好吗？”科蒂莉娅一面收下绿龙石和黄龙石，一面询问希斯科特。

“不，已经不需要打开腕轮的钥匙了。”希斯科特摇了摇头，微笑着说道，“其实我已经把腕轮解开了。”

“哎？什么时候？”希斯科特的回答大大出乎了科蒂莉娅的意料。

“就在他拿回赤龙石那会，小姐您第一次提出是否要给他解开腕轮的时候。我虽然嘴上没有答应，但其实在您没有注意的时候，偷偷帮他解开了腕轮的锁。”

“所以，提利昂先生，您一直都是在……”科蒂莉娅又一次带着惊讶的神情看向了我，我只能无奈地耸了耸肩，背过身去，和她眼神相对着实是一件很让我不好意思的事情。

“比盗贼的尊严更为宝贵的，是信任。”我脑海中又回响起希斯科特的这句话。

往台阶下走了几步，我突然想起了什么，回头看向目送我离开的科蒂莉娅和希斯科特，小声地说了一句。

“谢谢你们。”



秘密花园
APEX 英雄

近期话题性最强、直播界新秀的作品无疑是重生工作室的这款《APEX 英雄》了。本作作为一款推出时期较晚的 Battle Royal（混战）游戏，却充分利用了“后辈”的优势，把不少前辈的优点吸收了个遍，并把自己做 FPS 的优秀底子发挥得淋漓尽致，使得本作成为一款玩得非常爽快的“吃鸡”游戏。除了享受游戏本身外，本辑《秘密花园》便为各位读者带来本作的美术概念原画，让大家更加了解这款继承了《泰坦天降》世界观的新作。下文中关于角色和地名的翻译均取自简体中文版。

文：果汁　美编：雷普利

●主题概念原画

画师：Jung Park

▶ 由首席概念艺术家 Jung Park 带来的这幅原画，奠定了游戏为三人一队进行多队伍大混战的基调。





▲地图中的一角“破碎森林”，凄凉的一片荒漠中既述说着战事的激烈，也隐藏着物资。

●场景概念原画

画师：Cliff Childs



▲由 Cliff Childs 带来的地图场景之一“集市”的概念原画，玩家在游戏中有留意到场景内的各国文字吗？

▼集市的外观，相信不少玩家在跳伞时会直接从楼顶进入内部。

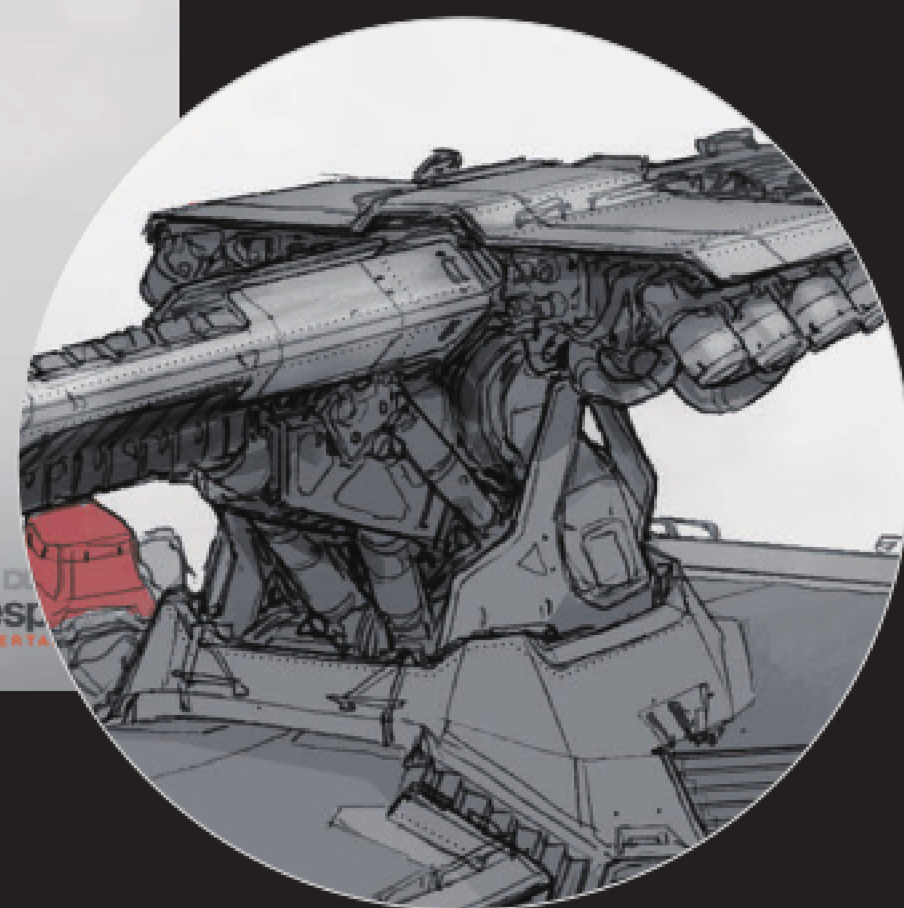


画师：Danny Gardner





▲ Danny Gardner 还绘制了场景中的载具，可惜英雄们实在过于敏捷，即使载具能开估计也派不上用场（笑）。



▲热门降落点“补给舰”的原画，由 Danny Gardner 所绘制的补给舰不仅非常壮观，还有相当多的讲究细节。

●武器概念原画

画师：Eric Simard



▲狙击步枪“G7 侦查枪”由于其独特的造型，连带着皮肤的设计也相当有气势，此图为传奇皮肤“金龙”的造型。

画师：Kevin Neal





■ Kevin Neal 设计的武器皮肤有非常多的趣味细节，这款转换者冲锋枪的皮肤“替代疗法”中就可以看到被“强行”贴上的指示图。

■ 赫姆洛克连发突击步枪的皮肤“荣光之子”的建模，细致的雕花正好与前端的“天使”形象相衬。





●人物概念原画

画师：Kejun Wang



▲由 Kejun Wang 绘制的班加罗尔 2D 原画，虽然不是最终成品，但英雄的特征基本已经成型。



▲人气颇高的幻象原画，嬉皮笑脸的表情尽显他个人的特征。似乎有不少粉丝已经推测出他与《泰坦天降》的直接联系。



▲侵蚀的传奇皮肤“黑心”、“贤者之石”的原画，他的面具是凸显其“疯狂科学家”气质的重要饰品，设计上自然要多花功夫。



画师：Liam MacDonald

▲ Liam MacDonald 绘制了英雄皮肤的不少帅气原画，这张侵蚀便是代表作。



▶ 班加罗尔的传奇皮肤“太空漫步者”的 2D 原画，细节上与 3D 成品还有些许差别，不过完全不影响其特征。

画师：Jason Hill



▲ Jason Hill 描绘的恶灵 3D 造型，可以清楚地看到眼睛的细节。

画师：Jason Hill



▲寻血猎犬的面部放大图，依然看不到面具里的真容。

“塞莱斯特山”
一场直面自己的心灵之旅

文：80 后写稿佬　编：北山杉　美编：Juxi

序章 诡异的山

我从睡眠中悠悠醒来，这是一次并不精致优质的睡眠，呼啸的山风夹杂着雨雪压制着火堆的火焰，幸好低温只是让我醒来而不是长眠。抬眼望去，只有一座丰碑和一只飞鸟在陪伴着我，寒冷驱使着我那尚未从疲惫中清醒过来的大脑迅速运转起来，回忆这两天乃至长久以来发生的荒诞故事。

在过去很长的一段时间里，我都处于一种莫名的焦虑之中，挫败感、孤独、臆想和抑郁反复折磨着我，我读遍了 KINDLE 里关于孤独的书籍，却发现孤独并不是千人一面，读着让人越发孤独；而网络上在一篇篇让人慢性上瘾的鸡汤和一次次洗脑一般的焦虑传销之中，仿佛来一场说走就走的旅行，放开肚皮和钱包吃一顿，才是灵与肉的真正结合和升华，超脱人生苦难的方法，大概与不疯魔不成活的艺术只不过一线之差。

但也不是没有启发，去年，我相当喜爱的一位艺术家谷口治郎去世了，在他充满人文气息的作品中，常看到人与艺术、与自然，肉体与绝境、与神性的对抗和共融，当时我就在想，或许攀登一座山峰能够让我摆脱眼前的困境。

当我站在这座塞莱斯特山下，面前是一条用崎岖都不足以形容危险程度的“山路”：到处是深不见底的地缝，头顶的悬崖上不时还会落下巨大的冰块，这些足以让我望而却步，然而，一只青色的小鸟被山风惊起，在我头上掠过，一个奇怪的声音此时在我脑海中响起：“就是这样，Medline，为什么你这么紧张，只需深呼吸。”

我深吸一口气，迈步前行。快步踩着摇摇欲坠的落脚点，好不容易才翻过这座危险的山脊，我长松了一口气，尽管对攀山的危险有所准备，但这种危险已经到达了我的最高预期。幸运的是，道路开始延伸，这让我有了几分期盼。一座小木屋孤零零地出现在山道的一边，一个老婆婆站在门前，眺望着我来时的路，似乎在等着什么。

“夫人，请问一下，前面的牌子损坏了，这是通往塞莱斯特山顶的路吗？”

老婆婆看着我，“就在前面，过了那座桥就是了。”

“顺带一提，或许您应该打电话叫人来看看您的私人车道，刚才山脊塌方了，我差点就要死了。”

老人家用一种古怪的神情看着我，突然间爆发出一阵大笑，仿佛遇到了一件只能用笑才能抒发情绪的怪事。

“如果我的‘私人车道’让你差点死掉的话，那么这座山对于你来说也许太难了。”

老人戏谑的语气让我十分不满，反驳道：“如果像你这样的老人家都能在这里生存下来，我想我也没问题。”

“随便你，但你得知道，塞莱斯特山是个诡异的地方，你可能会看到一些东西，一些让你感到不可思议的东西。”

这样的话语颠覆了我多年受到的教育认知，“夫人，我想你需要寻求帮助了。”



老人没有回答，继续哈哈大笑，笑声越发的诡异，甚至有些声嘶力竭，我猜要是不走，她大概得笑死在这里。小屋后不远就是一座石桥。那座石桥看上去还算是牢固，但是当我走出十来米，忽然听见后面传来了轰隆巨响，我回头一看，一切都变了，桥面整段整段地坍塌，我感到全身的毛孔都快要炸裂，扭过头来全速奔跑，但是人的奔跑速度能超过塌方的不断加速吗？当我感到脚底下一软，那种无力感似乎给出了答案。

就在我即将坠入悬崖的一刹那，时间仿佛瞬间停止，那只青鸟再一次出现，仿佛变成了天地中惟一的活物，而我从它的口中竟然读出了凌空“冲刺”的诀窍，下一瞬间，我的身体竟然向斜上方凭空加速，借着惯性稳稳地落在了悬崖上。

大概这就是老婆婆口中的诡异的事情吧，如果那位发现万有引力的近代物理之父泉下有知，西敏寺内的那座陵墓大概也得冒烟。不过后来我才发现，自己的想法是多么的愚蠢，要是我将这里发生的所有事情向世界公布，大概全世界物理学家的墓地都会炸了。



遗忘与复活

我死了，在一次错误地估算自己的冲刺能力之后，我摔下了悬崖！

但我并没有真的“死去”，当我回过神来的时候，世界像是时光倒流一般回到了几秒前，而那惊吓和痛感却是全数保留了下来。等待着我的，是名副其实的“摸着石头过河”，或是再次重蹈覆辙。

渐渐地，我发现能让我“死”的事情太多了：随处可见的冰凌随时将我扎个透心凉、突然启动的机关能让我和墙壁来个亲密接触、突然消失的落脚点或是体力不支也足以让我万劫不复……

每一次清醒过来，我都发现自己会退回关卡的起点。我听说过在游戏中有种东西叫作“死亡惩罚”，或是掉金钱装备或是损失经验值，但我的身上本来就只有一个空空的行囊，惟一能损失的大概就有最近摘到的新鲜草莓。



渐渐地，这种濒死的刺激慢慢退化成麻木，但偏偏我的身体却开始熟悉了这样的节奏，我能够跳上带着尖刺的机关，借着机关滑动带来的动能，来一次真正的“飞跃”，也能捉住垂直的峭壁，一步步向上攀登。既然求死不得，那么只能继续前进。

就在我对一切完全感知之前，我遇到了进山之后的第二个人，他热情地介绍自己，他的名字叫作 Theo，是一个有文化的妙人，他张口就是一句“月黑风高杀人夜，最适合远足旅行”，差点就把我逗笑。

他来自西雅图，在他口中是一个充满异国风情的国度，但事实上我已经在《西雅图夜未眠》的电影中领略过它的风采。

看到我默不作声，Theo 恍然大悟地说：“好吧，独行侠，我会想象一些与你相符的黑暗风格的背景故事。”

我连忙道歉，“对不起，我的脑袋有点乱。”

“我想你来对了地方，我的脚趾头都要冻掉了，但我想不出哪里能比这更适合安静地沉思。”Theo 不以为意，我们有一句无一句地聊着，话题兜兜转转，最终还是回到了这座塞莱斯特山上。

“这个地方太疯狂了，我简直不敢相信它居然真的存在！”

“攀登起来并不简单，是吧？”我这是设问句，并没有期待对方的回答，“但这正是我想要的。”

“听起来好严肃哦，我很高兴在这荒凉的地方还能见到另一个人。”Theo 是个很会聊的人，“这个地方真荒凉，这座城市怎么会被抛弃了？”

“我看报道说某个特大型企业开发了这座城市，但是没有人愿意来到这里定居，我也很好奇为什么……”

“这些真相大概都被金主们用我们的税金掩埋了吧……”

“我只是觉得可惜，无缘无故地建造这一切，又无缘无故地让它消失在历史中……”

“至少我们可以探索一些残垣断壁，说不定会发现些有趣的事物。”Theo 来了兴致，“我对探索遗迹挺着迷的，我总是喜欢把自己设想成一名初露头角的摄影师。”

“你有博客之类的东西吗？”我顺从着他的思路敷衍着。

“博客？”Theo 像看着怪物一样看着我，“现在大家都在用 INS 了，我的昵称是‘TheoUnderStars’，记得关注我哟！”

这是我和 Theo 的第一次见面，但是没想到我们很快又不期而遇，就在我离开营地继续向上攀登，绕过一个顶峰之后……许多时候我们都面临选择，或许从此陌路，但大多殊途同归。

“这里的地形相当复杂，你还要决定走下去吗？”Theo 看到从营地的另一边下来的我，好奇地说。

“我决定登上峰顶。”

“我从你的眼中看到了决心，这真是件令人振奋的事。”Theo 的语调带着浓重的翻译腔，总让人觉得怪怪的。

“你爱怎么说都行，我打赌你也能登上山顶。”

“也许吧，老实说我并不在意能不能登顶，但我听说在城市之上有一些真正的古老遗迹，我指的是 19 世纪那些。”Theo 的眼中闪烁出属于自己的坚定光芒，“我知道很危险，但我必须亲眼看到它们。毕竟人的生命只有一次啊！”

或许是受到了 Theo 的鼓舞，离开营地之后我一路疾走，越过了重重机关，当中也“死”了很多次，也在一个卫星锅附近根据飞鸟舞动的姿态，找到了一个写着“不知所谓的机器”的心形水晶。我有预感，这和这座山蕴含的神奇力量有着某种关联。

就这样走走停停，好不容易走到了这座钢铁坟墓与上层山脉的连接处，在这座被遗忘城市的巅峰之上，我看到了一座巨大的墓碑，上面写着：

“塞莱斯特山——谨纪念那些为登山事业献出生命的探险家”。



矗立的纪念碑，让我感受到了一丝共鸣的慰藉，也让我感到了身心疲累，这在极具挑战而又近乎麻木的登山过程中，或许是件好事。

我放下了行囊，用所剩不多的力气，在雪地上扫出了些许空地，架起了一个小火堆，稍微烘烤着快要冻僵的身体，好让自己能够快点入眠。

我感到快不行了，我现在所做的一切，也许是个错误？

雪山无言，唯有呼啸的风声权当回答，那只在山脚下陪伴着我前进的飞鸟，循着火光扑哧着翅膀落在了我的头上，竟然带来了一丝温暖，伴着我沉沉睡去。

世界上的另一个我

这一夜，我数度醒来，又沉沉睡去，半梦半醒间，我记起了某些往事，在我成长的路途上，曾经看过一部很特别的漫画，它的名字叫作《NANA》，而它还有另一个名字——《世界上的另一个我》。这个“我”，是另一个人……

当我真正醒来的时候，四周变了，尽管依旧寒冷，但是雪花不见了，取而代之的是漫天坠落的星光。在星光的照射下，那座纪念碑后出现了一栋高大的砖石建筑。

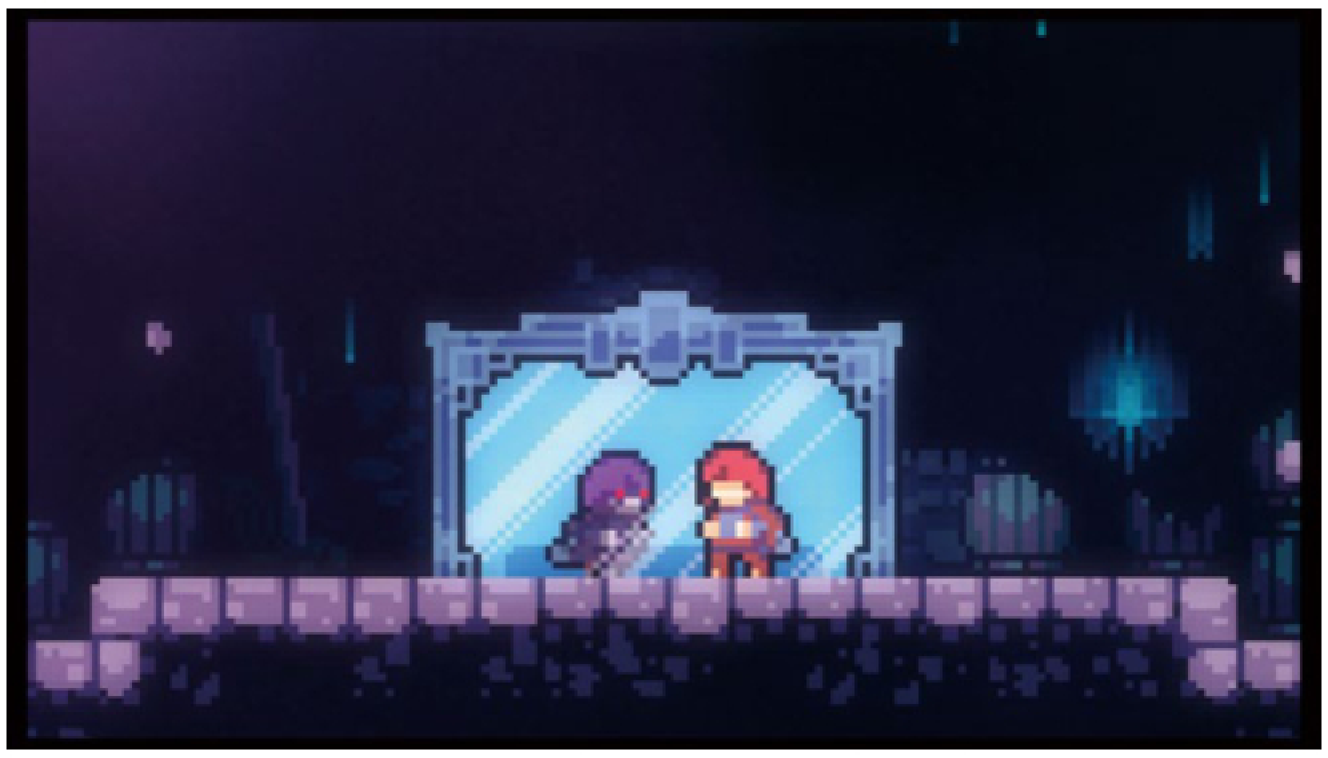
地图上说这是一座碉堡的旧址，里面埋藏着一件宝物，我不像 Theo 那样对那宝物充满兴趣，但这似乎是继续攀山的惟一途径，因此我也只能走进这座旧址。

和我看过的许多遗迹相似，这里是如此得斑驳破旧，惟独那一面面水晶一样的墙壁，仿佛凝结了星空。女孩子总是无法抵挡透明闪亮的东西，我伸手触摸，传来了一阵冰冷坚硬的触感。

我如常在各个房间中穿梭，有个房间是个死胡同，顶上是一块巨大的“水晶”，就在我往回走的时候，忽然发现了一些异样，我身边好像闪过了一个人影！

我仔细一看，发现原来是一面镜子，映射着我每一个动作。但诡异的是——

镜中人明明长着和我一般的面容，但衣饰竟然完全不同，我那头粉色长发也变成了紫色，双瞳中更是爆射出红光！



我呆住了，但是镜中的“我”却没有停下来，她一步步走向了镜面，瞪大了血红的眼睛看着我，我看过《七夜怪谈》，那脆弱的“第四面墙”并不能给我们带来什么安全感。事实确是如此，那个“我”一拳将镜面砸破了！

我无力地看着她一步步迫近却又动弹不得，心里却是生起了奇妙的想法：我会死吗？

但那个“我”忽然停了下来，转身快速离去。

时间仿佛开始重新流动，连带着那些蕴藏着星空的水晶都被活化，轻柔的蠕动着，我灵机一动，鼓起勇气冲向水晶之墙，回过神来的时候，身体已经穿过了水晶墙，来到了另一边。

不知哪里升起来的勇气，我决定追上去问清楚缘由。那个身影是如此之快，我只能紧追不舍。

直到我到了不知道第几个房间，在一个登山遇难者的尸体旁边，那个身影早就在那里等着我。

“Medline，亲爱的，不用那么快。”

“你是谁？”

“我只是你的旁观者。”那个身影升到半空，再次露出真身，果然除了某些身体特征呈现不同的颜色以外，和我别无二致。

“你是……我？”我惊疑交杂地说。

“我是另一个你。”

“为什么另一个我看起来如此诡异？”

“这就是我的样子，好吗？”另一个我对于我的吐槽一阵无语，良久才蹦出一句，“克服一下吧。”

“抱歉，我不是这个意思。”

“算了，我无法告诉你，最终从你的脑海中逃出来是有多轻松。”话虽如此，另一个我的脸上没有丝毫轻松的表情，“但是，我对我们的状况表示担忧。我们确实需要一个爱好，但是现在这个……”

“我知道这听起来很疯狂，但我要登上这座塞莱斯特山。”

“你可以做到很多事情，亲爱的，但你绝不是一个登山运动员。”

“谁说我不能？”自从进入这座山之后，每个人都在跟我说“你不行”，这让我大感恼火。

“我知道这不是你的特长，理智一点吧！”另一个我继续劝说道，“你不知道会遇到什么情况。你应付不来的。”

“这正是我需要做这件事的原因。”我反问，“你是软弱的‘另一个我’还是懒惰的‘另一个我’？”

“我是务实的另一个你，现在我希望说服你放弃登山。让我们一起回家。”

她就这样向我扑来，我自然不能让她捉到，我就不信以我熟练的攀爬技能，她能——

我错了，作为另一个我，她拥有和我一样的运动轨迹，哪怕我逃到下一个房间，她也能马上跟上来，甚至还能变化出多个分身，堵住了我无头苍蝇那样胡乱闪躲时的去路。每当她触碰到我，我的身体都会突然消散，就像是我过去每一次粉身碎骨，甚至痛楚更胜之前。

这让我一时间束手无策，等等！相同的运动轨迹？我忽然想到了什么，认准了去向后，先是慢慢悠悠地前进，在另一个我的速度也慢下来之后，我突然加速，绕过一个平台之后和那些“我”错身而过。

成功了！我加紧脚步，一刻不敢停留，连续地穿越了许多个房间，终于走出了那座遗迹。回头看去，已经不见了另一个我的踪影，我长松了一口气。

碉楼遗迹之后的道路虽然崎岖，但对于塞莱斯特山而言已经算是“坦途”，我走了一阵，路旁出现了一个小卖部，毕竟是曾经的旅游名胜，有这样的设施并不奇怪，只是如今早已是人去楼空，只有孤独的路灯和公共电话还在坚守着岗位。

为什么我知道公共电话还在运转？因为此刻它突然响了起来。这让我想起了一个经典的短篇科幻小说“世界末日惟一的幸存者，突然听到门外响起了一阵敲门声。”

如果要我猜来者是某一个我熟悉的人的话，我猜应该是“他”，带着这样“薛定谔之猫”的心态，我拿起了电话——

“你好……”

“Medline？你用公共电话打给我？”电话那头竟然真的响起了“他”的声音。

“是的，不，等等，你竟然给我打电话了。”

“你在说什么？”

这个时候，我只能信任这个“熟悉的陌生人”：“我遇到了麻烦了，有人……在追我。我不清楚什么情况，但我知道我十分危险，我能感觉到”

“你只有在半夜惊慌失措的时候才会打电话给我，你不必为了引起我的注意而编造一些愚蠢的故事。”

“我没有编造，你这人怎么总是这样。”

“好喇，冷静下来，我很抱歉，我的宝贝，跟我说说。”

“我正在攀登塞莱斯特山，找到了一面古老的镜子，它碎了，另一个我逃走了，并且……”我感受到来自电话那端的沉默，“我就像是在做梦。”

“Medline，你当然是在做梦，我已经几个月没跟你说话了。为什么我现在要开始和你说话？”

“呃！为什么我要来攀登这座破山！”我已经有些语无伦次了。

突然！另一个我出现了！

“对于这个问题，我也感到很困惑，是时候放弃回家了！”

她的身影消失了，而公共电话变成了一只我所能想象最可怕的怪物——一只黝黑、多只眼睛的妖魔，张开血盆大口将我一口吞下！

……

……

我再度惊醒，发现塞莱斯特山的丰碑还在我的头顶，是梦吗？如果我再去一次遗迹的话，

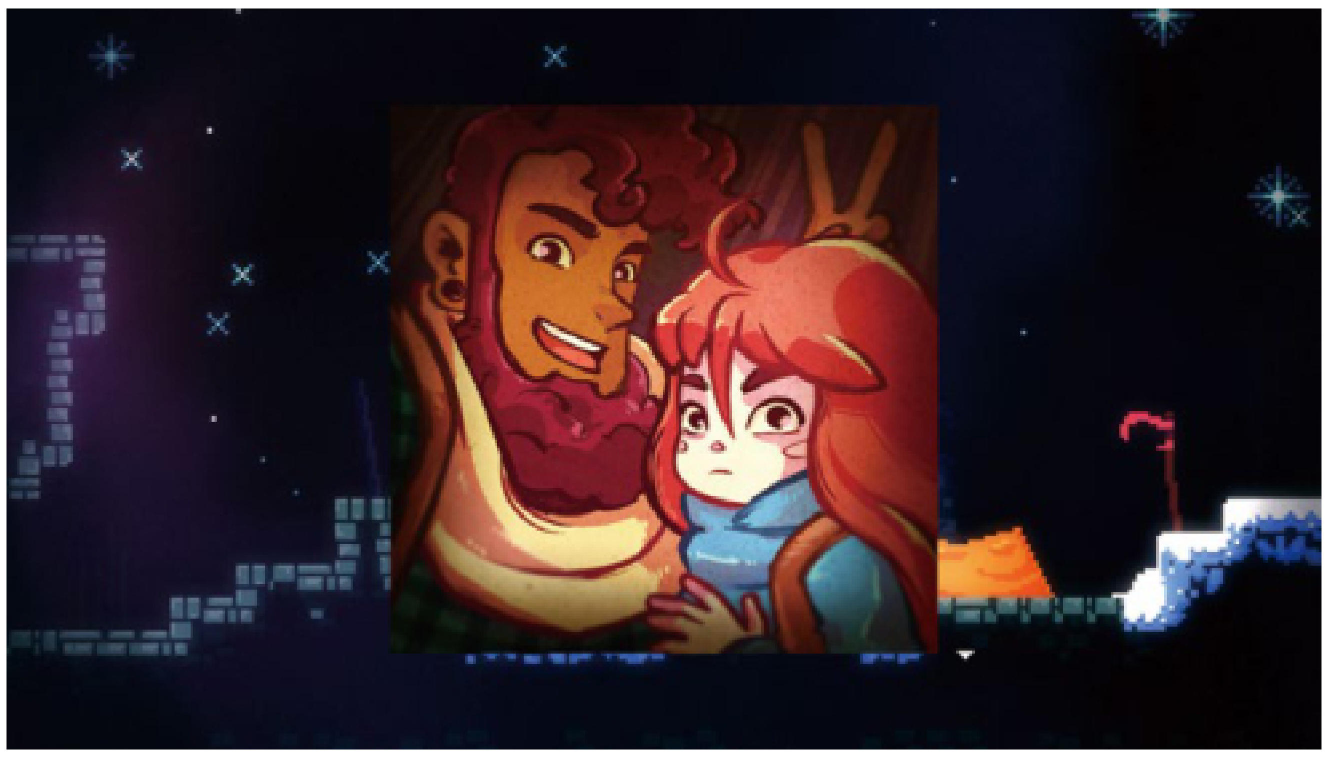
面对着面前的遗迹，我一时踟蹰不前，但最终还是迈出了前行的脚步。这一次，没有水晶墙，也没有镜子，也没有另一个我，一切是如此得安静祥和。我只是在碉楼的某一个角落找到了一张写满字的纸条：“幽灵，不属于这个世界，但因为这个世界而诞生，潜藏在秩序之外。醒来吧，我的心是堡垒，在梦中我容易受到伤害。”

好吧，我还在里面看到了旅行家 Theo，他对我的到来很是惊喜，“爬上这里真艰难，但真的很值得，看看这些照片，我拍了好多照片。想不想看？

“也许我最终能够通过这些照片收获一千个粉丝。”Theo 一边给我展示这照片，一边继续说道，“我们需要正式纪念一下此情此景，来跟我自拍一张吧！”

“我不知道现在这样做是不是一个好主意。”我婉言谢绝。

“别担心，很简单，像这样就可以了。”Theo 并不死心，一把将我拉过来，“咔嚓”一下拍下了一张照片。



我反应过来，一把推开了他，自己也退后了几步。

“别担心，我不会发布出去的。”

“不，你可以发布，只是我不大上镜而已。”

“Medline，别对自己那么苛刻，不用滤镜的话谁都不好看。”Theo 快速操作几下，再给把照片给我给看时，果然变得不一样了。

“是什么让你想开始尝试摄影？”我好奇地问。

“我爷爷是‘龙友’，据说他的照片在世界范围还是挺有名的。我不知道能不能到达他的高度，但是追逐他的脚步让人感觉很好。”Theo 适时地转换了话题，“所以你也决定要攀完整座塞莱斯特山？”

“是的，我告诉自己要这么做。我不打算违背对自己许下的诺言。”

“人生目标吗？我懂了，我不知道我能不能像你一样登顶，但我还不打算往回走。你有这里的什么资料吗？”

“抱歉，我没带智能手机。”

“你这人，我不知道该怎么接下去了。”Theo 无奈地结束了这场对话。我的目的达到了。

之后的路并没有多少危险，很快我再次来到了小卖部和公共电话前。不同的是，我稍微克制了一下内心的恐惧，决定自己拨出一个电话。

“你好。”电话那头传来了熟悉的声音。

面对这个世界上惟一我可以向她提出最任性要求的人，竟然不知道该怎么回应。

沉默甚久，我选择继续说下去，“嗨，妈妈。”

“Medline，这真是个惊喜啊！你的旅行怎样了？”

“我只是有些不知所措……”

“Oh No，你又被吓到了。”母亲的声调提高了半分，温柔却没有消减半分，“亲爱的，来做个深呼吸，妈妈就在这里。告诉我发生什么事了？”

幽灵山庄

妈妈常说，幽灵是没有脚的，现在我相信这是真的，因为在我面前就有一只幽灵。这个自称 Oshiro 的幽灵，是这座山庄的管理员，永远将自己腹黑的话语用自以为没人听到的声音向每一个人述说。但是不难看出他对这座山庄的热爱。

我从一本老旧的旅游杂志上看到了这座山庄的报道，脱离了冷冰冰的险峰峭壁，本以为能够在这个偌大的山庄饭店之内好好地休整一番，谁知道映入眼帘是一家阴森破败、杂乱和老旧的大屋。

更令人毛骨悚然的是那一坨坨包裹在妖异红光中的黑色油腻物，不知从何而来，不断地在房间内蠕动着。

“一天里来了两个客人，这里的生意终于开始好转了，真是谢天谢地。”Oshiro 先生的声音传入我的耳中，甚至带着些哭腔。

也许是发现了自己的囧样，Oshiro 先生马上变回了一位热情的管理员，“请问你准备在这里住多久？”

不过现在的我已经完全打消了住店的念头，于是说：“我只是路过而已，现在还要去攀山，请问这里有后门吗？”

Oshiro 的面色变了，连忙说：“实在抱歉，任何情况下，山庄的后门都仅供工作人员使用。不过我们顶楼的总统套房可以看到山顶，风景无敌棒喔！住在那里会相当舒服的。”

“也许我可以从那里爬到屋顶，然后向下爬到后门？”我重申，“我真的没想在这里住下来。”

“不要紧的，你会爱上这里的。这边请，尊贵的 Medline 小姐。”Oshiro 先生说是带路，却自己一溜烟地跑了。

我只能在那如山的床上用品、书籍、家具以及那些恶心的蠕动物所砌成的一座巨大迷宫中四处寻找，直到跳下了一条管道，才终于找到了电梯门廊。

Oshiro 先生早就在那里等候。

“这座山庄看起来好破败，它真的在正常运营吗？”

“我们当然是在正常营业，天空度假山庄在旅游旺季都是 24 小时营业。”Oshiro 先生看出了我的疑虑，连忙说，“我来帮你拿行李吧。”

“你说我的背包吗？不用了，我自己背着就好。”

“真是个古怪的客人。”Oshiro 一边说着，一边转身就走。

这样的事情一直不断地上演，我在这座古老而巨大的山庄中不断游走，一边寻找 Oshiro，一边寻找通过这里的出路。

Oshiro 先生渐渐变得不耐烦，说打理这座山庄需要日理万机，没办法长期地等我。但当我说不需要等我，我自己寻找出路的时候，他再次变了脸色，谄媚地为自己的过激言论道歉，还让我随便逛。但我能看出他心中的恐慌。

没有了 Oshiro 先生的阻挠，我在山庄内随意地探寻，有了不少的发现：在洗衣房的一堆发臭的衣服里，我找到了一张 Oshiro 写给山庄的亲笔信，上面说着由于现状超出了控制，所以天空度假山庄必须无限期关闭。洗衣房天花上还有一条暗道，我还能找到一台老旧的电脑，上面搭载着一个叫



《塞莱斯特山》的游戏，我仿佛看到有一只无形的手在操控着自己，背后不禁一阵发麻，连忙关掉电脑，继续探索的步伐。现在，我已经基本确定，这座山庄已经关闭，只是不知道 Oshiro 先生为何一直在“运营”着这里。而且还是经营不善的那种。

当我再遇见 Oshiro 先生的时候，他也被困在了自己砌成的迷宫围城之中。

“这里什么时候变成这样了？简直是没救了。”Oshiro 先生绝望地说道。

“冷静下来，Oshiro 先生。”我试图安慰道，“这只是一次小小的扫除，好吧，这其实有点大，但我可以帮忙。”

在我的鼓励下，Oshiro 先生的热情被引发了出来：“在酒店业中，我们的热情将使酒店经营艺术变得完美，山庄若能真正满足客人的需求，便会永久地珍藏在客人的回忆中。”

这样的话语我在大厅的留言册上看到过，不过无论如何，Oshiro 先生也愿意和我一同开始大扫除。但扫除整理这件事向来是知易行难，不然那位来自日本的收纳达人也不会单靠教人收纳整理就成为畅销作家。

幸好的是，这座山庄的神奇之处远不止那一位幽灵管家，我在那些迷宫一样的房间里，找到了几个一键收纳的装置，每按下一个，就有一部分杂物会被自动收纳，省下了不少工夫。然而，我也隐约地察觉到，这只是我一边厢的忙活。Oshiro 先生嘴上说着交给山庄的工作人员处理，但暗里确是一直在试图拖延我离开的步伐。当我再次申明只是帮忙而不会留宿的时候，他的态度又再度变得傲慢起来。

而在收拾的过程中，我再次遇到了 Theo，他正在洗衣房里努力地打开一个管道的盖子。难怪 Oshiro 先生说一天来了两位“客人”。

Theo 对于我的到来也是相当惊喜。不过了解过许多毛骨悚然的神迹的他，还是难以接受这里的真实恐怖，他想通过排风管来逃离山庄。而对于我想帮助 Oshiro 先生的想法，Theo 更是嗤之以鼻：“你真的这样认为吗？他是个诡异的老怪物。我猜在我们谈话的当口，他正在清扫一个角落来隐藏我们的尸体。”

但我始终坚信，Oshiro 先生尽管不友好，但也没有想伤害我们的意图，我理解他，也愿意帮助他收拾房间。我让 Theo 先走，说自己随后就会赶上。

如果有一把天秤来衡量我和 Theo 的各执一词的话，那么事情的发展已经迅速向着 Theo 所说的方向倾斜。Oshiro 先生对于我帮忙收拾山庄并没有表现出多少的惊喜。反而一再催促我去看看自己的房间。

我在电梯管道上再次见到 Theo，他还是没有放弃，试图用自己相当准的第六感来说服我放弃这个危险的工作，但我还是坚信自己能做一些好事，至少起码一次。Theo 的劝告和对我安全的担忧便越发地忠言逆耳。

就在我们谈话的当口，Oshiro 先生又弄出了新的幺蛾子，对我离去的担忧成了他新的怨念，生命一旦有了怨念，就难免让人生受到负能量的影响，这些怨念被这里的某种神奇力量具现化，便又生成了那些令人恶心的蠕动物。让我的去路变得相当艰难。

然而在前进的过程中，我又发现了 Oshiro 先生的日记：“从今天起山庄就要正式关门了，Charlotte 组织员工们去爬山，作为告别旅行。我们中很多人都未曾登顶，这看起来是个合适的收尾，但是在分别时刻到来时，我还是忍不住最后一次环顾四周。我让他们不要等我，继续前进。在我再次检查一切是否井然有序之后，就会追上他们，但是我还是无法相信我在这里的时光已经结束了。我该干什么好呢？我想我应该在这里留最后一个晚上，和这里的一切好好告别……”

通篇没头没脑的碎碎念，我好不容易才用自己的语言组织起来，但是大概能够猜出 Oshiro 一直徘徊在此间的原因，也不难看出他对这座天空度假山庄的感情。这种同情感让我更加天人交战。惟独不变的是，我并不想留下来，即便是 Oshiro 先生向我展示了华丽名贵的总统套间，甚至以半价和哀求的姿态请我留下。但我始终无法狠心说出狠话。

就在这时，另一个我打破了房间里的镜子，出现在我们面前。

“Medline，快忘掉这个失败者，接受现实吧，老头子，这座山庄就是个垃圾场！没有人会留在这里！必须有人说出这个事实。”

另一个我的话语可谓字字诛心，直接击溃了 Oshiro 的信念，他颓然地跌坐在地上，“你走吧，请自便。”

“听到他说什么了吗？走吧。”另一个我为我在天花上打开了一个出口，还不忘揶揄我两句，“要是没有我的话，你可要怎么办。”

我本想再安慰 Oshiro 先生两句，但发现他沉浸在自我的世界中无法自拔，只得悻悻而去。另一个我显然对自己的行动沾沾自喜。这让我和她之间爆发了剧烈的争吵，丝毫不知道 Oshiro 先生什么时候来到了屋顶。

“在你离开之前，我想知道一件事情。”Oshiro 先生终于不再自说自话，但丝毫没有让人看到好转的迹象，“既然你这么尽心尽力地帮我，为什么最后还是要选择离开？我做错了什么？”

“你别再纠结了，你还不懂吗？她只是在用她那扭曲的自我意识帮助别人。”另一个我又一次抢先回话，继续着她的心灵轰炸，“她从不在意你！”

“闭嘴！”我怒斥道。

“你们两个都真是可悲。”另一个我以胜利者的姿态瞟了我们一眼，眨眼就消失了。留下我独自面对状态变得十分古怪的 Oshiro 先生。

“可悲？你是来这里羞辱我的！我不会再对你卑躬屈膝了！”

Oshiro 彻底暴走，化身成恶魔一般的形态。我不知道被他抓住会有怎样的后果，而这又不是《鬼泣》《黑暗之魂》或是《生化危机》的游戏世界，手无寸铁的我只能拼命逃跑。这话说得轻巧，但是过程殊为不易，Oshiro 散发出的怨念充斥着我的去路，还有灵性地向我所处的位置蔓延；在我逃跑的过程中还得不断地触发各种机关来打开前进的道路；而陷入了癫狂的 Oshiro 先生还会接连不断地向我扑来，一击不成又会再度出击，根本不让我有思考的空间。

就这样你追我逃，没过多久，我绝望地发现，我们已经来到了屋顶的边沿，我只能停下脚步，回身呼喊，“Oshiro 先生，请停下来，我真的只是想帮忙！”

Oshiro 显然没有听进去，他不断地锤动地面，发出凄厉的咆哮。我不禁开始担心自己的下场。

然而，我脑海中闪过的画面并没有发生，Oshiro 的猛烈锤击让屋檐整个断裂，我和他径直摔向了地面！

一阵头晕目眩过去之后，我在庆幸自己没有受到什么伤害的同时，更庆幸 Oshiro 清醒了过来。

“我还是关闭山庄进行维修吧，二楼的管道系统在漏水，图书馆杂乱不堪，更不要说总统套房天花板上的大洞……”

Oshiro 不给我劝解的机会，自说自话地走了。这仿佛在嘲讽着我的整个行动是如此得无知和可悲。





黄金山脊

我带着郁闷的心情离开了山庄，天地却为之一阔，这大概是我这些天来，碰到过的最美妙的风景：柔和的晚霞将天空染成了红黄两色，微风吹拂，片片黄叶纷飞，显得如此诗情画意，在山崖之间，点缀着朵朵白云，那些洁白的云朵有的软绵绵，跳下去就像踩着弹簧一样，一下子让人蹦得很高；有些粉红色云朵看着更加漂亮，却会在瞬间消散。我攀上了一个平台，柔和温暖的泉水从天上倾洒而下，在岩石上形成了一个大水池，然后溢出流入山下，比起我在希腊都市酒店见到的无边泳池还要特别。

山脚下的那位老婆婆，她守着一座小店，卖着救生圈之类的用品。

“哇哦，没想到能在这里见到你，很高兴你安然无恙。”老婆婆显然没有对自己指引我走上这条艰险的道路而心存愧疚，“我看到你经过了山庄，你遇到了 Oshiro 先生了吗？”

“我遇到了，还帮他收拾了一大堆的垃圾，结果还被他赶了出来。”我没好气地说。这一次，我又莫名地戳中了老婆婆的笑点，笑声中的讥讽和可怖稍微减轻了几分，却依旧让人感到厌恶。

“嘿嘿嘿，听起来是个有趣的早晨。”老婆婆笑说道，“Oshiro 是个迷失的灵魂，那个地方对他而言可不仅仅是个山庄，你可不能让他成为你的阴影。”

“你知道我怎么想的吗？我觉得这座山让你们都疯了！”我忍无可忍，向着她大声咆哮。

老人耐心地等我把情绪最高涨的部分宣泄完毕，这才慢悠悠地说，“你知道吗，你并不是第一个说这话的人。也许你是对的，我如何知道自己是不是疯了？在我看来，塞莱斯特山无法带走你内心的任何东西，但是你得有点小疯狂，才能在这里快乐生活。”

她的一番话竟然我哭笑不得，只能无言以对。

“你已经放弃了吗？我知道一条回到你车上的捷径。你要不要……”

“放弃吧，这位女士，我要走到山顶！”我决然地再度向山顶进发。

“有的时候，固执和决然之间真的是一线之差，不是吗？”老婆婆慨叹着说，“你让我想起了自己年轻的时候，那时的我简直无法想象自己能够待在一个地方这么久，但当我来到这里时，我就知道这将是我的栖身之所。”

我不禁一怔，类似的话语我好像什么时候说过，我突发奇想地问道，“游客这么少，你住在小屋里，会感到寂寞吗？”

“确实人很少，我其实并不介意与世隔绝的生活。不过，我虽然疯狂，但不是隐士，我还是有朋友的。”

“有时我觉得自己也应该与世隔绝。”我和老人又一次产生了共鸣，也终于承认了自己的失败，“我真的尝试去了解和帮助 Oshiro 先生可是……”

“Oshiro 确实需要从那个山庄的执念中走出来，但这事你帮不上忙，你也证明了一些事情上外人的帮忙注定是徒劳无功。”老人家的语气变得语重心长，“塞莱斯特山最特别的地方，就是无论你是否做好准备，它都会让你直面最真实的自己。”

老人的话说到了我的心坎上，我开始有些理解这个生性刻薄的疯老太婆为什么喜欢住在这里了。那么我做好准备迎接真实的自己了吗？我带着这个问题再次踏上旅途。

起风了，大概“看着天边似在眼前，也甘愿赴汤蹈火去走它一遍……”我轻哼着歌，在目前为止最好的风景下，开始了最难的旅程。风真大，很多时候明明就在咫尺，却硬生生被强风吹拂成天涯。幸运的是，我能找到一个个可以浮空冲刺的蓝绿色气泡以及一些按着一定轨迹运行的碎石平台，可以载着我飞到一些难以触及的地方，而我则需要在它们运行时保持小心，破碎之后迅速找到落脚点。

话虽如此轻巧，而山间的强风不仅让我举步维艰，那些不时被暴风吹起的雨雪夹杂着石块，攒成等身大的雪球，顺着风向我不断袭来，

在连续跳过近十个气泡后，我终于跳上了一个半山的大平台，面前是巨大且深不见底的峡谷，一道铁索斜插飞架，直入云霄之中，铁索的一端，一辆看上去有些老旧的缆车孤零零地停靠在悬崖边上，预示着这是穿越峡谷的惟一方法。

我走进轿厢，寻找让它动起来的方法。

“Medline，等等我。”熟悉的声音在我耳边响起，接着是一声巨响，我回头，只见 Theo 以“扑街”的姿态趴在面前，大概是从某个地方摔下来的吧。

“我这算不算完美着陆。”Theo 爬起来，看到缆车就眼前发亮，“架空缆车，我早就想坐坐这样的缆车了！”

他跑进了轿厢，全神贯注地研究着里面每一个没有被标注的细节，很快，他拉动了一支杠杆，轿厢一阵震荡，便晃晃悠悠地向上爬升，冲进了云朵之间。

Theo 闲着无聊，便问起了旧况，“你跟 Oshiro 的事最后怎样收尾的？”

“你是对的，我不应该尝试去帮助他。”

“当时我不该这样说话，但……”

“好了，我当时就该听你的。”

“最重要的是你没受到伤害。”Theo 很好地结束了这个话题，四周陷入了一片恰到好处的静谧。

不知道过了多久，我的身边只剩下迷茫一片，我将手伸出吱呀着的窗框外，感受着白云间的诗意，也体会着空气的细微变化，空气越来越稀薄，我的呼吸也愈发地困难。

“如果不在这里自拍几张，我们会后悔一生的。”Theo 好像没有发现我的异样，继续拿着手机对准窗外，不断地按下快门，还招呼我来自拍。

“我无法透过雾气看到地面。”我呼吸有些急促地说，“现在我们离地面多高了。”

就在这时，轿厢忽然一沉，好像有什么重物压在上面，让缆车轿厢无法前行半分，前进的动力将它变成了钟摆。

“缆车失控了。”Theo 试图去操作扳手，却发现这个机关早就损坏了！

这时，雪白的云朵瞬间染成了紫黑色，黑暗中无数触手向我伸来，我全身急剧颤抖，呼吸变得十分艰难。

“Medline，你觉得冷吗？”

“不……我只是……我不冷……我无法呼吸……”

“你受到惊吓了！”

“你……怎么会觉得坐这个破东西是个好主意。”我语无伦次地指责着。

一双大手抓住了我的肩膀，稳住了我的身体。

“我爷爷教了我一个处理这种情况的诀窍，轻轻闭上眼睛。”Theo 对我说，“想象着这是相机的摄影框，你要拍下你眼前的那根漂浮的羽毛。”

Theo 温柔的话语让我逐渐进入了冥想的状态，一片羽毛真的出现在了我脑海之中。

“看到了吗？好，你的呼吸让那片羽毛一直飘着，平缓地呼吸，吸气、吐气……”

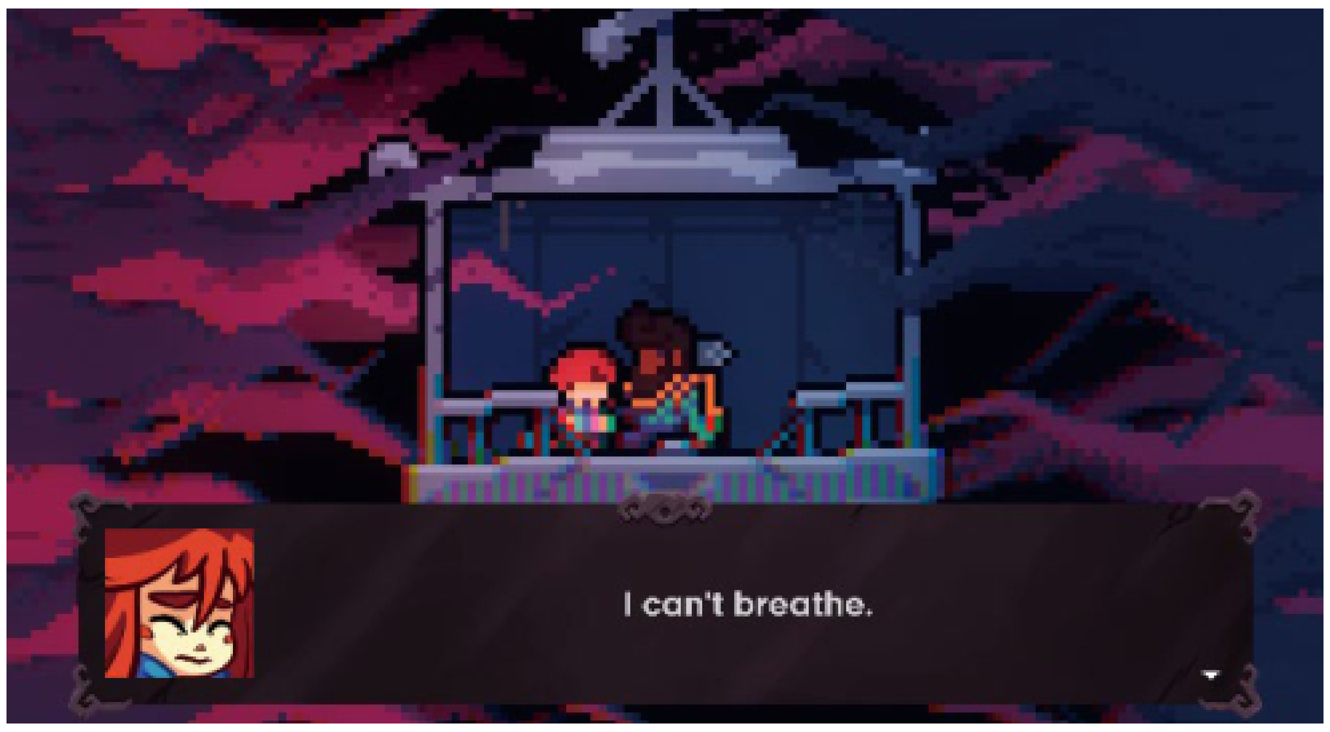
我将焦点对准了羽毛，渐渐地，周围的背景消失了，天地间只剩下我的呼吸和那根一同律动的羽毛，一切归于平静。

缆车再次动了起来，缓缓驶向终点，脚踏实地的那一刻，我大口大口喘息着。

“谢谢你，让我冷静下来。”

“哦，其实我也以为我们就要完蛋了。”Theo 一边翻着手机一边笑着说，“噢天哪，你快来看我们这张自拍。”

照片真实地记录了我们当时惊慌失措的神情，让人心有余悸之余又忍俊不禁。



镜之寺庙

一座宏伟的寺庙出现在我们面前。

“兄弟，看看这地方，是不是很具有挑战性？”

“我不知道，不过这黑乎乎的，看上去更像是一场噩梦。”

“那你留下来调整一下，我先去走马观花地看看，拍些照片，我们待会儿见。”Theo 似乎按捺不住心中的兴奋，连忙掏出手机。

“Theo，等等！”

“这个地方一定很古老，我的 INS 粉丝一定会爱死这个地方”Theo 仿佛得了魔怔一般，拿着手机冲进了黑暗之中。

我忽然想起了这座塞莱斯特山能够活化心灵负面的诡异能力，慌忙朝 Theo 消失的方向追去。

不久，我发现了 Theo 遗落在地面的手机，这个用社交媒体作为谋生工具的摄影师，手机对于他而言无异于生命，然而他竟然就这样将手机遗落在这里，我不敢想象，但我相信他还活着，我必须找到他！

这座镜之寺庙四周一片漆黑，我只能摸索着前进，幸好沿路的墙壁上都有烛台，我拿出防风打火机一路点过来，既是照明又是路标。

又是一面镜子，Theo 的身影出现在镜子里，但没有出现在我的身侧。

“hey，Medline，你怎么跑进镜子里了？”

“我很确定你才是在镜子里的人。”

“我记得当时正对着镜子自拍，配上文字‘这是你在寺庙里的另一个兄弟 Theo。# 祝福’。”Theo 的作死很是有自我的风格，“等到我清醒过来的时候，发现自己已经躺在了地上。”

“那边是什么样子？我怎么才能找到你？”我试图从那边环境来寻找突破点。

“呃，那里真是又黑又古怪。”Theo 突然紧张起来，“等等，有什么东西正在靠近！我有种逃离这里的冲动。你答应我，小心点，好吗？”

明明自己身处险境，却不忘关心我。这让我十分感动。

既然是寺庙，自然有供奉的神，但眼前的这座的巨大神像却不是我们所熟悉的任何一个神祇，那巨大的眼球、展现出蠕动姿态的触手，看上去更像是某些暗黑神话里的邪神。除了巨像，邪神的图腾在神庙里随处可见，仿佛随时都有只眼睛在盯着自己，让人不寒而栗。

我强压着逃离的冲动，仔细地寻找，终于登上了祭坛上的一个血红色气泡，它载着我直上重天。在那里有着一个更大的祭坛，一块近十米的幕布似乎遮盖着什么，我摸索着点燃了祭坛两边的火盆。

幽绿的火光冲天而起，我登上了祭坛，还没伸手去触摸，幕布就已经落下。果然，幕布之后，是一面巨大的镜子。只是那些周边的装饰和碎裂的镜面看上去相当诡异。

还没等我反应过来，镜面忽然闪耀出妖异的紫色光芒，迅速地向中心坍缩，形成了一个黑洞般的漩涡。

我拼命地奔跑，想要挣脱这种奇妙的束缚，但是无论我怎么努力，还是无法逃离漩涡的吸力，只能看着自己的被扭曲，吸进了黑洞之中。

这是一个奇怪的环境，我被困在了关卡的中心，寺庙里那些造型奇怪的图腾突然活化，冲破了脆弱的岩石壁垒，又一次张口将我吞下！

我再度惊醒，发现自己还在原地，连忙跳下祭坛，还没走出多远，另一个我已经在那里等候。

“嘿！我们在哪？你对 Theo 做了些什么？”

“她”之前的“丰功伟绩”令我丝毫不怀疑其罪魁祸首的身分。

“你以为是我做的？”另一个我怪笑着，“太可爱了，宝贝，我可是警告过你的。”

另一个我转身就走，我连忙追上去说，“不要把责任都推到我身上！”

“你还不懂吗？”另一个我意味深长地说，“这座山赐予了我这座躯壳，但我不是存在于你那混乱脑海中惟一的古怪念头。你不喜欢如今看到的一切吗？还真是令人惊讶！”

那些怪物是我创造的？我有些吃惊。

“我尝试让你停下，看镜子里面的世界，这些都是你的脑海，这座镜之寺庙只是放大了这座塞莱斯特山的力量！”另一个我逐步揭开了事件的真相，“你在这里受到控制，但我没有。”

“我不相信你，如果你是另一个我，为什么想要伤害我？”

“可怜的 Medline，总是受到伤害的那一个。”另一个我从轻蔑变成了愤怒，“你真是够了！我一直都在照顾你，你却因此怨恨我！你很没用，你知道的！”

“如果你想保护我，为什么你不解释一下发生了什么？”

“说得好像我说了你就会听一样，你从来没有给我机会。”

另一个我的话击中我心中的弱点，我很不争气地说，“求你了，帮我离开这里。”

“现在才想我救你了？”

“为什么你这样，留在我身边。求你了。”

“我才要求你呢，不要再让我觉得自己像怪物一样，你真的想知道为什么我不帮忙吗？”另一个我的情绪如火山爆发一般，“因为你活该！你还觉得你能征服这座山吗？”

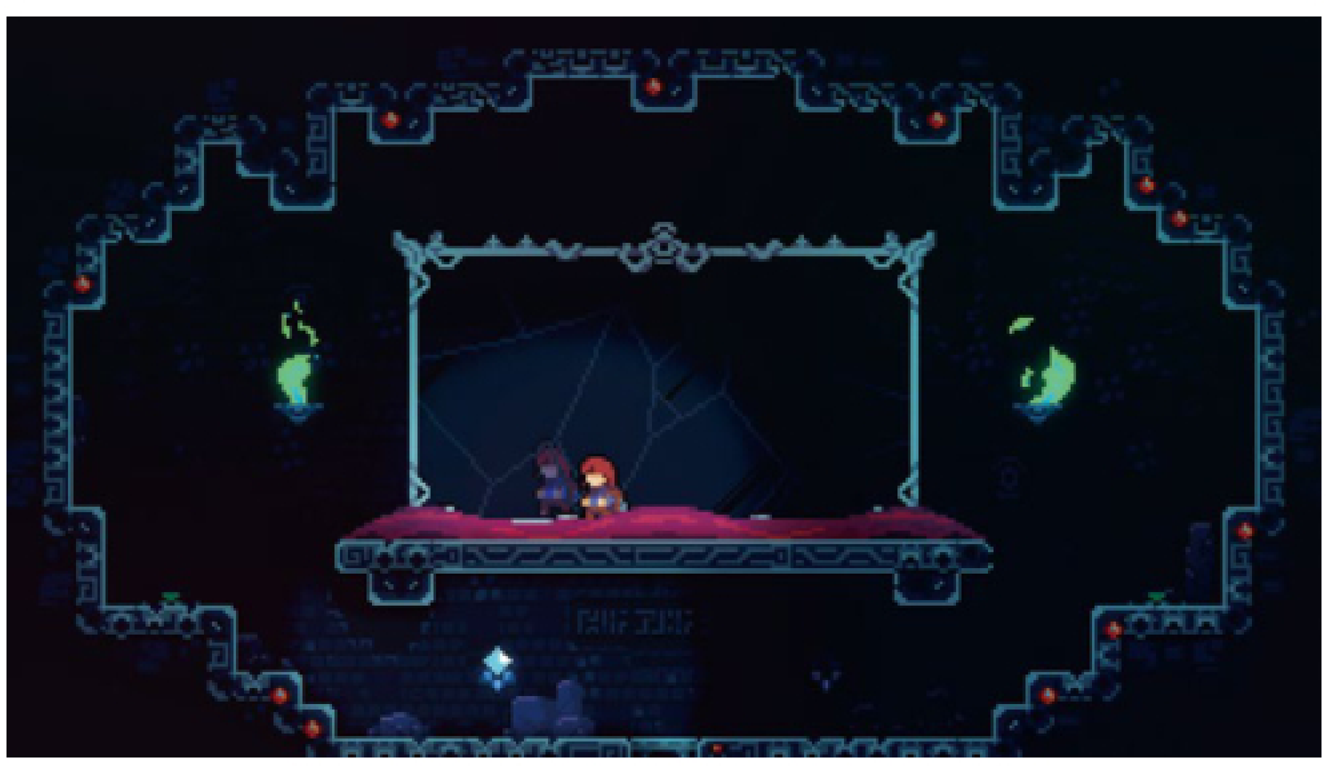
仿如洪钟大吕，这句话激起了我心中的执念，“闭嘴！”我不知道第几次这样向她咆哮，“我不需要你的帮助！我一个人也可以！”

就这样，我被怒气推动着再次踏上征程，但是这种虚火是脆弱的，冲动过后，那些恐怖怪物的不断追击让我疲于奔命，也削弱着我的意志。

如果这些都是存在于我的脑海中，为什么它们会对我充满敌意？这些事情一直困扰着我，我是我自己世界的入侵者，这样的事情一直困扰着我，Theo 还因为我被困在某处，如果我彻底放弃，也许古庙会放他离开……繁杂的思绪不断折磨着我，将我推向崩溃的边缘。而我只能勉强让自己平静下来，告诉自己这一切都是源自我的内心；想着羽毛，告诉自己能拯救 Theo！这成了我支撑下去的理由。

也许念念不忘，终有回响，我终于找到了 Theo，他还被困在墙那边一个钻石型水晶一样的东西里，已经过去了很长时间。

“你有没有觉得这个地方比你更了解自己？”Theo 不经意间说出了此间的玄机。





"让你看到了我内心深处的事物，这让我觉得很尴尬。"我说，"我试图阻止你，让那张自拍物有所值。"

"自拍总是值得的，亲爱的。"

"我不应该发神经的，这不是你的错。"我为自己的行为道歉，"我很高兴你能平安，但你是因我而被困，现在这座寺庙正向你展示我真实的模样。我很可怕……"

"嘿，我们是一起被困在这里的，不要搞得好像所有事情都只跟你有关。"Theo 的责备却是充满解嘲的善意，"并不是你把我困在这个水晶里面的，这些怪物源自于你，但古庙也将我内心的另一面具现化，我能感受到它的存在。那些眼睛正在盯着我！"

我这才发现，我的身边不知何时出现了诸多眼球，紧盯着 Theo，也许这就是网红、自媒体人或是 KOL 的宿命，原本只是为了展现自己的生活格调，但是慢慢地就变成为了粉丝而活，吸粉点赞引流成了人生的目的，生活全然变成了营营役役的"生意"，无限风光的背后是个人性格的迷失。

"这个漂亮吸睛的水晶源自于我，我很清楚。"Theo 说道，"我讨厌提要求，但现在我真的需要你的帮助。"

"我答应你，我会帮你从那个东西里解脱出来，然后我们一起离开这里。"

"Medline，你是我惟一的希望了，我相信你，真的！"

我希望 Theo 的信任不是个错误，但我不能光在这里等待结果的出现，每一个试图走出人生困境的人都不是活该受罪。我回头，迎向了那些因我而生的怪物。

不知是冥冥中的安排还是天助自助者，那些之前给我带来极大麻烦的怪物，竟然成了最好的助力——不是帮我我撞开包裹机关的坚硬水晶，便是被我踩在脚下，登上难以触及的高台。困在我前面的机关终于打开，我来到了困住 Theo 的水晶旁。

"虽然我很乐易和你继续讨论你的内心和那些怪物的联系，但是现在我的内心对困在这个水晶里感到万分厌恶。"

我猛然用力撞在水晶之上，将它从束缚中解放。但 Theo 仍然被困在水晶里。

"虽然是个好的开始，但是这个水晶是我的负能量什么的表现，如果我知道我为什么被困在这东西里面，也许就能逃出来，但是我不知道。"身在其中的 Theo 似乎还没发现自己的问题所在，"这个噩梦空间简直是深不可测，我讨厌这样说，但你或许需要做最坏的打算。"

"不，你想也不要想！我不会离开你的！"我自以为明白了 Theo 的心思，也没有顾忌言语中的那点歧义。

"当然不，你最好别把我留在这个地方，我刚才准备说你可能要背我……"Theo 还要说下去，"不过我说你刚才——"

话音未落，他就被脸红耳赤的我扔了出去，然后这一路上，Theo 和他的水晶成了我最好的盾牌，那些怪物扑来或是要打开机关的时候，我就把扔他出去，好吧，我承认有时还会将他扔着玩，Theo 从最初的一路惨叫到后来自得其乐，让我不禁怀疑这人是不是有些斯德哥尔摩综合症。终于，我们在寺庙的门口，看到了困住 Theo 的心结——一颗有数人合抱般大小的眼球——拦住了去路。

"Theo，抓紧了哦。"我得到了 Theo 的首肯，做出了用水晶"博眼球"的行动，眼球瞬间炸裂，Theo 也得以从持续被关注的压迫中解放。

抑郁夜谈



夜里，我生火架起了一个火堆，温暖着还在沉睡的 Theo，大概是来自火光的呼唤吧，很快他就醒了过来。

"我好像做了一个乱糟糟的梦。"Theo 摸着脑袋，"哦，不，我全想起来了。是你让我们逃出了那里。"

"我很高兴我们是一起进去的，单凭我自己不知道能不能闯过去。"我心有余悸地说，"你现在感觉还好吗？"

"如果撇除那些随时发生的生存危机的话，是的，我现在很好。"Theo 的话显然还有下文，"这不是一座正常的山，这里到底发生了什么？"

我思忖了一下，决定还是跟 Theo 摊牌，"我应该早点告诉你的，在那座古老的遗迹中，另一个我从镜子里逃了出来，嗯，是那个并不能引以为傲的我，我在梦中曾经见到过她。"

"你觉得是这座山让她变成了真实？"

"是的，她一直萦绕在我身旁，她尖酸狠毒地抨击了 Oshiro 先生，让他失控暴走。缆车失控大概也是她导致的。"我有些羞愧地说，"她就在那里，在庙里面。"

"你为什么不跟我说，如果我知道这座塞莱斯特山的力量，我说什么都不会进入古庙。"

"我试过阻止你的。"

"你可以说一下你的邪恶分身跑掉了啊。"

"得了吧，Theo，你知道这听起来有多疯狂吗？我自己都不信！"

"好吧好吧，我明白了，不过下一次还是跟我直说好了，我保证一定会相信你。"

"不过还是谢谢你当时信了我。"

"相信你倒是很容易。"Theo 自嘲地说，"不过我倒希望当时能够帮上忙，但我当时无法脱身，真是毫无用处。"

"你其实帮了大忙，说实话，没你的帮忙我可办不到。"但我还是不禁问，"你为什么这么轻易就相信我？说真的，你几乎不认识我啊？"

"要听真话吗？"Theo 笑着说，"说实话，你让我想起了我那姐妹——Alex。之前我在寺庙里还差点叫错你的名字。"

"真是有爱，她是怎样的一个人？"

"你一定会喜欢她的。"Theo 话锋一转，"说实话，你们一开始可能会合不来，但最终你会喜欢她的。她可是货真价实的'ROCKSTAR'。"

"啊，她是音乐家？那真的太酷了！"

"好吧，那个，她不是那种真正的摇滚巨星，但她不管做什么事都……非常出色"Theo 语带相关地说，"她正在为成为一名为民请命的律师而进修着。"

"你怎么会由我想到了她？"

"因为你们都深深地沉溺于自己脑海中的小天地里啊。"Theo 说道，"Alex 很清楚自己的方向，而且很明显，她一定能达成自己的目标。我看出你也有这种特质，我希望自己也可以。"

"她那么优秀，为什么会让你将我和她对号入座。"

"你这是在逗我么？是你一门心思要登上塞莱斯特山，而你甚至不知道为什么要爬山，真有 Alex 的风格啊。"

"那你为什么要来爬山呢？"我反问道。

"我就是四处走走，跟平常一样。我在西雅图开始新工作，本以为自己终于明白这辈子该做些什么，但很快我就讨厌了，一周之后我就辞职，坐长途汽车去了加拿大，我有股冲动，想把自己扔到一个找不着北的地方。"说到这里，Theo 的神情有些古怪，"现在我说出来才意识到这话听起来如此古怪。"

“听上去你的压力好大啊。”

“也不是，每个人对我都抱有耐心，但我猜是我自己把太多压力压在了自己身上，其他人总以为我是拿自己跟 Alex 做比较，但我发誓问题不在于此。”Theo 的脸上少有地露出踟蹰的神情，“我只不过是担心永远也弄不明白自己该去哪。”

“你说过想要去一个谁都不知道的地方，我想你现在也算是求仁得仁了。”

我发誓，说这句话没有揶揄的成分，但是激起了 Theo 的兴趣，“那你究竟为什么要攀登这座山呢？”

“你说得对，其实我都不知道为什么爬。我只是必须换换心情。”我触及心中痛处，有些泄气地说，“我陷入了一个死循环。我要疯了，我总是忍不住要想无关紧要的闲事，总是放不下这些早已经过了几千年的蠢事。我知道自己应该放下这些，但我做不到。”

话匣子被打开的我进入了不吐不快模式，“我很擅长摆出一副精神十足的派头，可事实是我几乎撑不住了。”

“我很遗憾，那确实挺难熬。”Theo 终于有机会插嘴，“我能帮上什么忙吗？”

“你已经帮上忙了，大声说出来的感觉真好。”

“你没有跟其他人谈这事？”

“不，不谈。我妈妈知道我有些抑郁，还因此慌了手脚。”

“难怪你一直难以脱身，那你拿什么来应对？”

“大多数时候，我就靠喝酒。”我嘟囔着，“还有在网上冲别人发火。病发的时候简直糟透了，就像是沉入了大海底部，任何方向都看不到东西；就像是幽闭空间恐惧症，但同时却又觉得无遮无挡。”这是许多抑郁症患者每天都要面对的症状，“我还记得正常的感觉，但现在这种感觉找不着了，不管我怎样尝试都找不回来了。我一直就在这种糟糕的状态，只要一些扎心的事情就能把那些情绪引发出来。我一定是哪里不对劲！”

“不管发生什么事，我敢肯定，那不是你的错。”

“我不知道，我就那么在这个深渊里飘飘沉沉，随意游动，希望自己能找到点什么，我就是为这个原因才来这里的。可还是摆脱不了。我是名副其实地一直在跟自己作斗争。但也许这全是毫无意义的。”

说这话时，我想起了去年轻生的一位著名吉他手，她一直在跟自己的躁郁症作斗争，一度宣告痊愈并重拾生存的希望，但是在一个无人寂静的深夜，病魔再一次无情侵袭，她站在窗台上准备纵身跃下前，是不是也有这样的感觉呢？

“Medline，你刚刚救了我的命，这可不是毫无意义的。”Theo 认真地对我说，“听着，你是个好人，我认为你只不过是想摆脱自己陷入的僵局而已。这个理由足以让你去攀登这座塞莱斯特山了！另一个你不断给你惹麻烦，但或许她天性如此。”

“所以你觉得我永远无法摆脱她了？”

“这个嘛，她不也是没法摆脱你么？”

“你说这话一点用都没有。”

“难道你想摧毁另一个你？那样不会伤害到自己吗？”

“如果我不做点什么，她会一直欺负我！”我说，“她说她会保护我，但显然那是假话。”

“也许她真的觉得自己在保护你。只是机制有点……扭曲吧。”

“老实说，谁在乎呢？她总是想控制我。我讨厌这样。”

“也许你也能学着控制她？”

“那片羽毛还真是帮了大忙，最起码我能摆脱她的束缚。”

这时，我心中一动，关于我和另一个我的未来，或许有另一种解决办法。

这一夜，我们还谈了许多，关于 Theo 爷爷来过这座山之后的人生启迪，关于 Theo 邀约我去夏威夷度假……我知道这场谈话对我来说非常重要，我直面了自己的问题，更加坚定了自己爬上顶峰的信念，这使得我感觉自己轻松了许多，我已经做好准备，明天登上顶峰，把这一切都放下。为了纪念这个特殊的夜晚，我主动邀请 Theo 来一张自拍，照片中的我笑得前所未有的轻松。

……

……



一道道柔和亮光轻抚在我的脸上，像是被微风吹动了洒满了荧光粉的窗纱，我想把 Theo 叫醒，一起来欣赏此情此景，但他也许是太累了，我还是让他多睡一会吧。

我的头上漂浮着金色的羽毛，我伸手捉住了它，一股柔和的力量拉着我冲天飞起直上重霄，当我醒悟过来，身体已经在空中飘飘荡荡，那柔曼的轻纱就在我的身边，一同出现的还有另一个我。

“北极光真是太美了。”我说。

“是啊，真漂亮。”另一个我说。

“我们需要谈谈”我说。

“好的。”另一个我看上去有些不知所措。

“我终于弄明白你的身分了，你并不是我的真实幻想”我尽可能以一种释然的心态说，“你是我需要放下的一切，残酷、妄想、充满控制欲。”

“你为什么说这些？”

“不，没事，我现在明白了，我不需要你了。”

“所以，你是要抛弃我？”

“我是要放你离开，我们都会变得更加快乐。”

“你可真……真……”另一个我脸上露出难过的表情，我正想安慰，她的神情突然变得狰狞恐怖，“真傻啊！”

四周的环境变了，黑红色的火焰遮盖了极光，一根粗壮的触手将我紧紧抓住

“你以为这样就能抛弃我，你以为你可以把一切罪过都推到我的头上吗？你以为你比我强？”

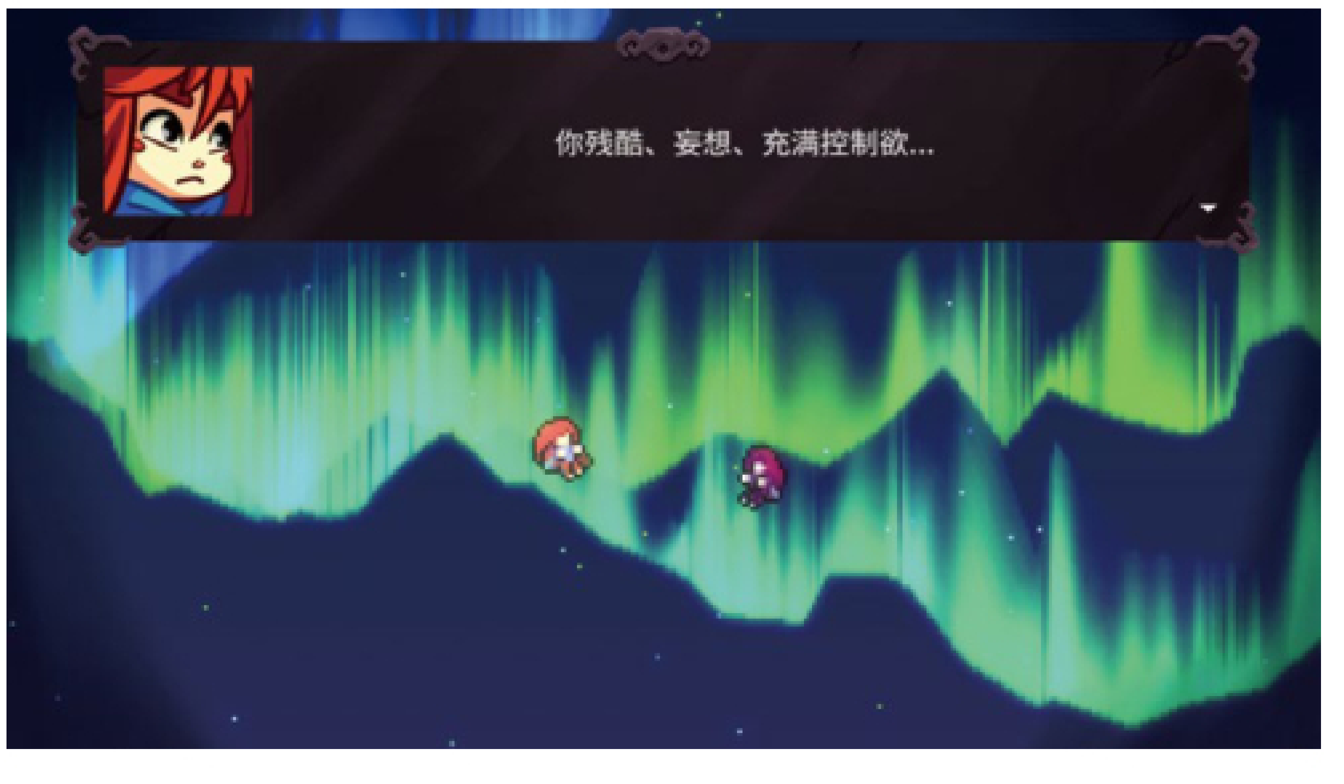
一连串的诘问没说出一句，另一个我距离彻底疯狂又近了一步。我一时间也变得手足无措，我努力让自己冷静下来，那片羽毛再次出现在我的相机焦点中。

“你以为凭借一根羽毛就能阻止我！”

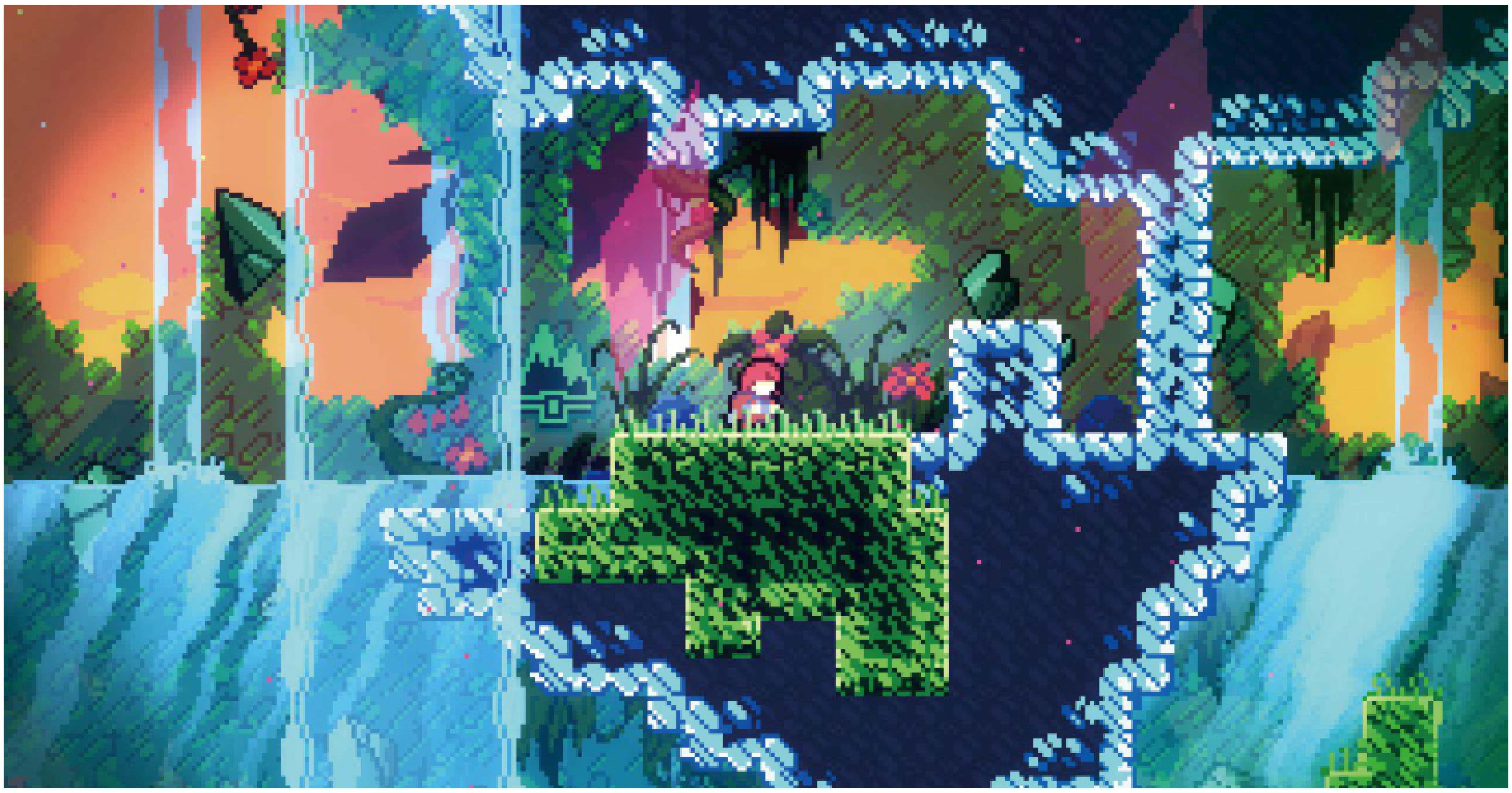
一股强大的力量将那片羽毛扯出了我的脑海，撕扯成两半！

“你根本不比我强！你根本没本事爬这座山！”另一个我歇斯底里地说，“是时候接受现实了！”

触手猛地下拉，将我从雪峰之上拉向了无尽的深渊！



塞莱斯特山



这是一个盆地之中的深水潭，在海拔上比起我当初出发时还要低。似乎在预示着我这几天以来付出的一切都是徒劳无功。

被触手拉下来的我此刻躺在碧绿的池水中，不断地下沉，就像是抑郁症发作时那样，我的心中充斥了挫败感，明明是对大家合则两弊、分则两利的事情，怎么另一个我会如此愤怒和排斥呢？为何我如此努力，她却如此执着地搞破坏？我做的这一切换来的只是比当初更坏的结果，究竟是对还是错？

要不干脆放弃吧？接受这一切或许会比较轻松。

就这样，我放松着身体，任由自己往深渊沉沦……

……

……

就在我的背部触碰到潭底的一刹那，我忽然想到了什么，一个模糊的想法在我心中升起，虽然一切都好像结束了，再去努力也没太大意义，但死亡并不是所有人想要看到的结果。

一念及此，我开始挣扎着浮起，划水的手碰到了一块光滑的石壁，那块方形岩石竟然动了起来，竟然是一个机关！

我乘着巨大的岩石往上冲，终于冲出了水面，等待着我们的，是潺潺流水、鸟语花香、新鲜空气，还有那根金色的羽毛！

就这样，我不停地利用岩石机关开路和作为跳板，抓住金色羽毛向上攀登。好不容易回到了山脚附近，当那只青鸟再度出现的时候，我知道谁来了。

“我们又见面了。”老婆婆坐在一张石椅上，依旧笑嘻嘻地对着我说，“这就放弃了？”

“不，我只是掉下来了而已。”

“这样也好，毕竟这座塞莱斯特山是无情的。”

“是啊，我懂了，我不够强壮，爬不了你这座破山。”尽管心里一百个不愿意，我嘴上也只能用这种最勉强的方式来承认自己的失败，“如果你乐意，可以尽情地再嘲笑我一次。”

老人发出了爽朗的笑声，这个疯老婆子竟然真的按我说的去做……

“有时候你必须懂得适时放手。”老婆婆竟然安慰我，“你会挺过去的。”

“你知道吗？在爬出这个山洞的时候，我有大量的时间去思考，这件事我已经放下了。”我丧气地说，“另一个我是对的，这件事我办不到。我、我要回家继续我的忧伤生活，永远悲惨下去。”

抑郁症患者就是这样，一旦负面情绪来袭，哪怕明知是不好的情绪，自我都无法抑制。

“你显然还没放下……”老婆婆一语中的。

“当然，我当然不想放弃，但不管我多努力尝试，她都能在我的每一步搞破坏。”

“好多孩子都曾经来爬过这座塞莱斯特山，但最后都放弃了。要不是你掉下来了，我当时都有点相信你能爬上去呢！”老婆婆的声音有些慨叹。

“凭什么是我？”她的话引起了我的兴趣，“我如此特殊吗？”

“我从来没见过对自己如此愤怒的人。说实话，我以为你登顶就是为了给自己找不自在呢。”

老婆婆再一次哈哈大笑，似乎完全没有理会自己在落井下石。但是她的下一句话，却又如万钧巨石，击中了我的心灵。

“你谈论的这个女孩，听起来她在扯你后腿，跟她真心谈谈吧，弄明白为何她如此害怕。”

“害怕？你觉得她是在……害怕？我真没有如此想过！”

“我很清楚这座山的力量所在，它有着治愈人心的力量，但治愈的第一步就是解决问题，这可是最大的难关。对于人们而言，一窥真相总是件好事，即便大多数人都无法接受自己看到的真相，即使你跑回车上开车回家，也没什么值得羞愧的。总有一天你会准备好的，到时你再回来就是了。”老婆婆忽然语重心长地说，如果心底还有些不服输的勇气的话，那就去吧，直接问她，别在这里浪费我们俩的时间。”

这个疯老太婆挥手将我赶走，推动着我再次踏上征途，真是刻薄至极，但她至少证实了一个想法，我的方向没错，一定有别的方式在等待着我去验证。或许，我真的该再努力一次，坚持到底。

另一个我应该就在附近，她离不开我。我再一次跃入深坑……

黑暗再次包围了我，我对抗着自己的恐惧，负重前行。

在坑道深处，另一个我正在那里等待。

“我还以为你不想再见我了呢。”

“是我错了，我很抱歉。”

“你还以为自己看穿了一切，不再需要我了呢。”另一个我赌气地说道。

“我说了我很抱歉，这件事应该向前翻篇了。”

我的话再次激起了她的怒火，黑暗的能量再次出现，“你还指望我相信你！”

“你也不是一点错都没有啊。”我直面着她，不输气势地说，“不过我知道你是在害怕。你瞧，我们俩都沦落到谷底了，也没必要吵架了。”

“我还能继续挖下去，我能让我们都沉到地球的中心！”另一个我并不服软，回答的角度相当刁钻。

“但这又有什么意义呢？我们一起爬出去吧！”我主动地靠上去，第一次迎向了另一个自己。

“你会为此后悔的！”

从来都是主动出击的另一个我，竟然退缩了，她的头发散开，负面的能量将她包裹起来。即便如此，我还是一个冲刺撞在她的身上。

“别过来！”另一个我发出一声怪叫，竟然向后退走，甚至还喷出一个个能量球阻挡我的去路。

有戏！我心里暗道。这样的困难并不能抵挡我的决心。

两个“我”在危机密布的山林中你追我赶，只是这次我成了追赶者。

另一个我更加疯狂了，她不断触动机关，试图阻挡我的步伐。但这对于我是一次新的考验，不过我对这座塞莱斯特山的机关早已熟稔于心，每每都能惊险地躲开，继续追赶的步伐。

“我一直都在努力帮你！你根本就不是登山客！如果你当初听我的话，一切根本不会发生！”

另一个我咆哮着，她的身上出现出现了一个光球，猛然向我激射出一道猩红色的激光！将我一击粉碎！

但是很快，我的身体又重新组合，这就是塞莱斯特山的神奇力量，既是惩罚却也是机遇。更重要的是我明白了，她之前对我的担心和对这座山恐惧。

如此一来，再也没有什么可以和应该阻拦我的去路。另一个我的逃窜也逐渐变得徒劳无功。终于她绝望了，无力地跌倒在地。

“好吧，你赢了，你真的不需要我，如果你想，我会努力试着走开。”

“不，我可没这么想。我现在比任何时候都更需要你的帮助。”我诚挚地说，“求你了，我们齐心协力来渡过难关吧。”

“齐心协力？你开玩笑吧？”

“害怕其实没什么错。”这一次，我不会再逃避，也不会再试图抛弃，真正的自由不是抛弃，而是承认、包容、拥抱这一切。



我伸出双手，拥抱另一个我，她犹豫了一下，也张开双臂迎向了我。这一次，没有抵触，我也没有因此而“死去”。另一个我化作一连串的光华，融入我的身体中。

这只是第一步，就在我离开深坑的时候，我惊讶地发现跳跃时，可以不止一次发起冲刺，我跃入空中，另一个我会出现，助力我旋转着直冲而起。

我感受到了她的信任所带来的力量，但我们还有一些小分歧有待解决。

“你还想爬山？我们为什么还要回到上面？”另一个我问道。

“看到你们俩好好相处，真叫人高兴。”那个老婆婆适时出现，“能帮上忙实在太好了。”

“Medline！你没事了！我从山上赶下来帮忙，不过看上去你已经没事了。”Theo 也气喘吁吁赶来了，“这就是你之前说的‘另一个你’？这可是走哥特可爱风的 Medline 啊。”

“你说得对，Theo，我不应该害怕她。”我说，“现在我们决定齐心协力登上这座山。”

“我可没答应，你说过我们应该商量一下。”

“说得对。我知道你被它吓坏了，你不也是在路上一直帮我吗？我们都知道，这是我们共同的心愿，我们应该试最后一次！”

“是啊，这个主意并不坏，尽管再次攀登依旧会很难，但你们能一路跌跌撞撞就能走这么远，我想你们齐心协力，一定可以。”老婆婆再助推一把。终于让另一个我答应了。

时机终于到了，在这人生和塞莱斯特山的谷底，我开始一鼓作气冲击高峰，而这一次，我并不孤单。

整座塞莱斯特山仿佛都在回应着我们的要求，我们之前遇到过的所有形式的机关和难关都被再次呈现。

不断上升的高度，倒数着的小旗都是一座座里程碑，记录着我们的每一次攀登。一路上。我们相互扶持，也相互交谈，谈及之前以后的事情，有了更多的共识，也有了一起生活下去的勇气。而塞莱斯特山的峰顶已经逐渐出现在我面前。

“五步……四步……三步……两步……一步……”

终于，我们登顶了！



迎风飘扬的旗帜意味着尽管塞莱斯特山充满了各式各样的古怪力量，但是在我们之前早就有人成功登顶，但这真的重要吗？

“我们真的做到了，我真不敢相信！”另一个我惊喜地说。

“你看那景色，真是漂亮，这一路真是太艰辛了。”

“我真高兴我能先看到这样的美景，然后才……然后才……”

另一个我哽咽了，这让我意识到某个时刻即将到来。

“一旦我们走下那座山，你就不能再跟我说话了，至少不能像这样说话了。”我说。

“我知道我们最后还是要回家的。但是舍弃这副躯壳还是让人感到害怕。”

“但你还是存在的，我们来这里之前，你就是另一个我。”

“是的，我会让你来倾听我的想法。哪怕我再也不能跟你说话了。”另一个我既有伤感也有些唏嘘，“我只是，不能回到来这山之前的样子了。”

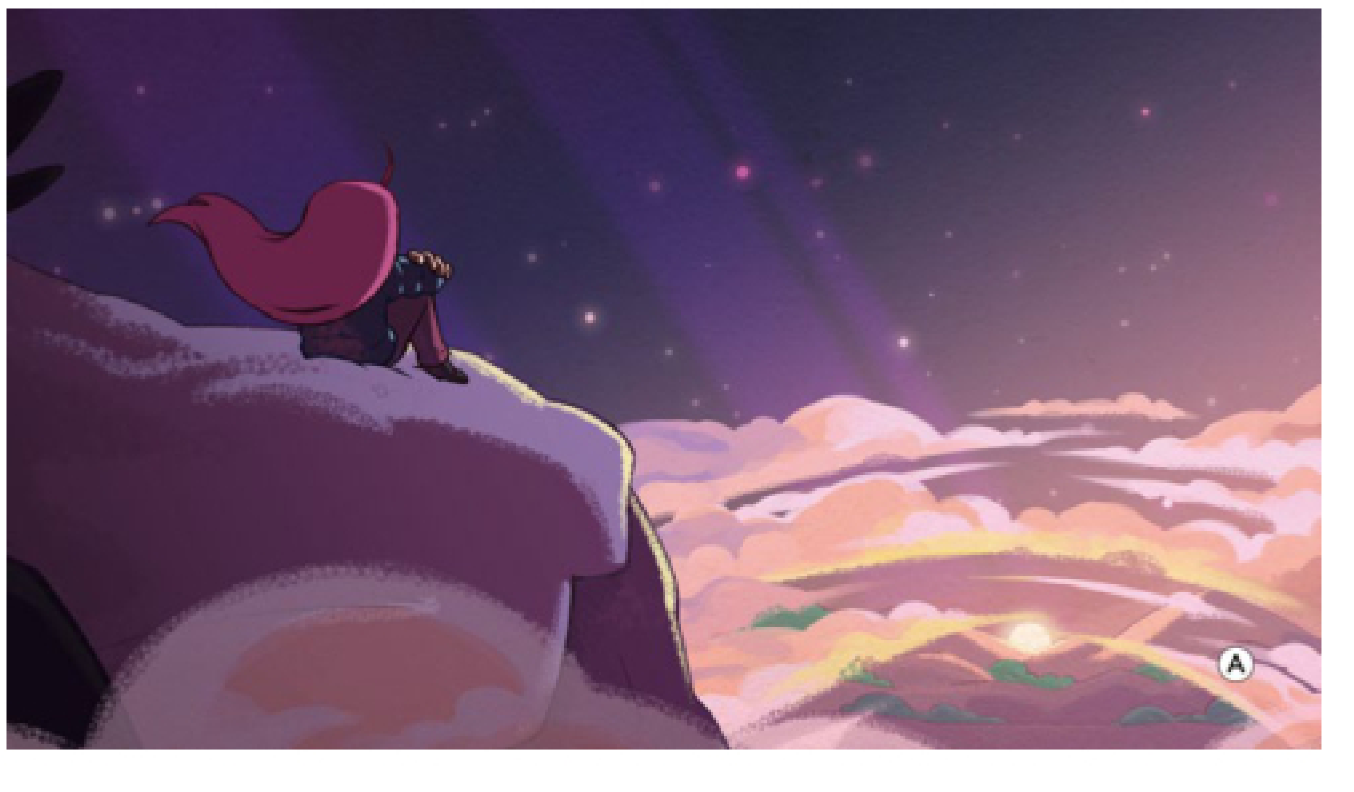
“别担心，我也不能回到以前那个样子。我真心希望以后我们能齐心协力。”

“我相信你。”

确实，我们常常沉浸于过去的琐事、诉说现状的不满，却畏惧未知的改变。我们都需要一个契机来直面自己、改变自己。对我而言，攀登这座塞莱斯特山就是我的契机。

“那我们现在该做什么？”另一个我说。

“让我们沉浸在当下吧。”我看着塞莱斯特山壮丽的风光说。



后记 山之心

老人们常说“上山容易下山难”，但不知是春风得意马蹄疾，还是塞莱斯特山为圆满的我们找了一条捷径，我们的下山之路显得如此轻松，甚至还抽空玩乐了一番：我们一起跳上云朵耍乐，另一个我不时变出数个分身来吓我一跳，我则是拿着另一个我不知从何处搞来的相机，为我们留下一张张自拍……

终于，我们回到了山脚的小屋，推开门，老婆婆、Theo 和那只青鸟都在等着我们。

“你们登顶了吗？”Theo 第一时间问道。

“是的，真是不可思议。”我说。

“是不是美极了？”老婆婆说。

“我之前不认为那么做是值得的……但确实不虚此行。”

“我真应该把手机给你，好让你拍下最美好的时光。”

无论如何，我们还是要开一场庆功宴。

响起了敲门声，但没等我们去开门，Oshiro 先生的身影就已经穿过了门板，这令人有些意外。

“有只小鸟告诉我这里会有聚会。”Oshiro 先生说，“如果我不受欢迎，我可以马上走人。”

话虽如此，看他的样子，他就没想过要走。

“请留下来吧，Oshiro 先生。”我看了一眼另一个我然后说。在此之前，我和她就因为天空度假山庄的事情有过讨论，而且还达成了共识，那就是另一个我让 Oshiro 先生暴走，差点伤害我，但她也帮助我摆脱了困境，既然如此，那就不再纠结了。

“这可是你第一次走出山庄的大门，是在太好了。”老婆婆说。确实，能够迈出过去沉溺的阴霾，每一步都值得庆贺，“来，我们用 Medline 从山上摘下来的草莓做成了馅饼，这将会成为这场宴会的主角。”

“那真是太棒了，Medline 小姐”Oshiro 说。

“我从小就喜欢吃馅饼，那一定会相当美味。”Theo 开心地说。

“别对她太抱希望。”另一个我依旧毒舌。

“你还说我攀山不行呢。”我反驳。

“那倒是……”

大家你一言我一语，气氛再度活络。至此，这里的每一个人都从塞莱斯特山处得到了解脱，关于这座塞莱斯特山的核心，我一时也就没有再追究了。

一年之后，我们，应该说是我收到了一个来自远方的来电，是老婆婆打来的，她邀请我来到塞莱斯特山深处的一个洞穴。见面后，我们相互问候致意，看到她仍如此矍铄，我还是感到相当开心。她问起 Theo 的近况，我说和他一起去玩了很长一段时间，现在他回到加州陪伴 Alex 应付司法考试的最后冲刺。至于另一个我，再也没有出现过，或许是我做出的改变，令她不再是“另一个我”，抑或是我们真正合二为一，即便是塞莱斯特山也不再那么容易将我们分开。尽管如此，我还在等待着她的再次出现。但无论如何，我也应该为这场塞莱斯特山和自我心灵的探索之旅画上一个圆满的句号。

我穿过了岩浆和寒冰组成的山洞，来到了一条隧道，那些在各个关卡中被我找到的水晶之心在此静静陈列。想象中拥有强大能力的神魔没有出现，也没有轰轰烈烈的大战。

就这样，一切的核心就这样出现在我的面前，空洞而深广，却又让人怀念，让人感到平静。我拥抱着山之心，此刻，永恒。



在“无尽”的冒险的背后

《无尽传说 艾尔文年代记》（终）

著：安彦薰　译：秋沙雨　美编：咕噜



登场角色介绍

●艾尔文（艾尔弗雷德·温德·斯文特）

游戏中的同伴角色，本篇小说的主角。在游戏里为了某些目的而以佣兵的身分与裘德和米拉进行接触，曾是地下组织“阿尔克诺亚”的一员。游戏结局后开始和尤尔耿斯一起经商。

●艾丽泽·卢塔斯

游戏中的同伴角色，曾是个性格内向的少女，通过会说话的娃娃“提坡”来表达自己的内心，不过在旅途中渐渐变得开朗起来，游戏结局后已经能和学校同学们正常相处，并且将提坡收到了箱子里。

●吉兰德（吉兰德尔·尤尔·斯文特）

艾尔文的叔叔，阿尔克诺亚组织的首领。

第二天晚上。

艾尔文和基尔巴特、泽利克一起前往吉兰德据点所在的村子。

到头来还是决定就由他们三人组成行动部队，怎么说也就昨天和今天这些时间，就算他们还有其他同志，也没法轻松地把人召集起来，而且计划越大，就越可能泄露情报，也就提高了会被吉兰德察觉的可能性。所以基尔巴特就做出了判断——以最低的规模来进行行动。

艾尔文等人踏入村里后，作为斥候先行派遣过去的同志悄无声息地过来汇报情况。

“正如从您这里获得的情报所说，首领方才一个人出现在这里，并且进入了一间屋子中。”

“警卫呢？”

“没有一个人随行。”

“之前也是这样，只有我一个人跟着首领一起过来，恐怕是为了保守秘密所以连警卫也瞒着吧。”

“嗯……”

※ 注意：本篇小说涉及《无尽传说》与《无尽传说 2》的剧透。



“有什么在意的地方吗？”

“不……就是在想以你们的关系，吉兰德就这么把自己的秘密告诉你会不会有些奇怪。”

基尔巴特凝视着艾尔文。

“哦，是这件事……那个时候我这里刚好有着要去西昂·顿的任务，所以才正好和他一起同行至这里。”

听到了艾尔文的解释，基尔巴特领会地点了点头。

“原来如此，是这么回事啊，这样就能解释了……总之，能正好碰上吉兰德的到访真是再好不过，要是差这么一天的话，一切都要打水漂了。”

基尔巴特身旁的泽利克小声说了句真棒，捏住了拳头。

“接下来由我来带路。”

艾尔文走在众人的前面，领着众人穿过村子的中央。

村子位于拉科鲁姆港口附近，处于连接港口和西昂 · 顿的拉科鲁姆街道沿线，原本是随处可见的一个农村，不过现在由于交通便利和气候宜人，这里作为附近有钱人家的别墅区而让人气渐渐升温。

之前艾尔文来的时候还学到过这些知识，现在回过头来看一下周围的话，的确能在这有些寒酸的小村子里看到几幢有几分相似的豪宅。

他们最终抵达的吉兰德据点所在的房子也是其中之一，双层建筑，还有好几个房间，看上去很气派。由于现在是深夜，所以屋内完全没有亮起灯。

“是这里没错吧？”

基尔巴特凑到艾尔文耳边小声问道。

“是的。”

“的确没看到卫兵，如果吉兰德就在这里的话……”

“寝室应该是在一楼内侧。”

“好，进去吧。”

艾尔文三人跨过宅邸的围栏，就这么绕到屋子后方，不动声色地打开一扇窗子，潜入到宅邸内。

他们潜入的房间是厨房，在房间中心放置着一个橱柜，上面放着盘子、厨具和蔬菜等东西，艾尔文等人一边小心地不碰到这里的东西，一边朝着屋子深处移动。

屋子里一片漆黑，不过三人的眼睛已经适应了周围的昏暗环境，所以倒也没有什么困难。

离开厨房后来到餐厅，穿过这里后来到客厅，从这里继续向前走，前往位于一楼最深处的房间，当然，是不发出脚步声的慎重行动。

终于，艾尔文潜入了目标的吉兰德寝室。

那是个只有靠墙摆放着大床的朴素房间，在有窗户的那一面墙架着高大的窗帘。

可以看到在床上有一个人的形状隆起来，有谁正在那里睡觉。

看到人影的基尔巴特轻手轻脚地靠近床边，朝枕头的方向举起枪。

泽利克不由得吞下口水的动静传达给了在他身边的艾尔文。

就在基尔巴特举起的枪靠近枕头边的时候——

房间里的灯突然亮了起来。

“唔。”

突然的亮光让艾尔文不由得目眩，从口中发出了呻吟。

“果然来了啊。”

有穿透力的声音响起的同时，窗帘从两边被拉开了。

“你、你是！你为什么会在这里？！”

基尔巴特愕然。

出现在他眼前的是背靠着窗站立的吉兰德，他身上穿着的不是睡衣之类的衣物，而是平时执勤时穿着的服装。可以看出他并不是在床上睡觉，而是从一开始就看出有人要袭击，所以躲在了窗帘后。

恢复了视觉的艾尔文瞥了一眼床铺，在被子下面盖着的是卷成一团的几件衣服，估计就是这样让人看上去以为有人在睡觉吧。

“好久不见啊，基尔巴特，终于能见到你了，我可是高兴得很呢。”

“唔……！”

基尔巴特转过身，想要冲出房间，但是在那里一下子出现了武装着的阿尔克诺亚士兵，堵住了他的退路。

正好待在出口附近的艾尔文和泽利克被阿尔克诺亚士兵逼退着靠近站在床边的基尔巴特。

“有伏兵？！”

“正是如此，顺便一提，让你们潜入这里的那条狗现在也早就被抓到了。”

他口中的狗应该就是艾尔文等人来到村子的时候见到的那个斥候吧。

“不要这么急着回去嘛，基尔巴特，我和你都这么久的交情了……能说的话有的是嘛。”

吉兰德勾起嘴角笑起来，朝着僵硬在原地的艾尔文等人踏出脚步。

“最近也不知道是不是因为吉尔尼托拉到年份了，漏雨啊漏水啊严重得很呢，潜入人员有好几人被抓了，战斗部队还被全灭了，可以说是背运得很呢……基尔巴特，你自己现在遭到这种埋伏是什么样的感觉呢？”

吉兰德看出了最近频繁发生的阿尔克诺亚情报泄露是基尔巴特在暗地里穿针引线。

艾尔文没有向基尔巴特本人确认过这些事，不过他和吉兰德是一样的想法，倒不如说除了这个假设之外就没有其他的可能性了。

回想起来，最开始向艾尔文提起这个话题的就是泽利克，现在可算是明白了，那是泽利克故意将情报泄露给艾尔文，以此来观察他的反应。

“为什么我们的行动会……我明明很慎重地进行了情报管制。”

“你太过信任他人了。明明之前还因为中了我的陷阱而被赶下台，现在也还是这样天真可笑，就因为这样才会被暗算啊。”

“这意思是在我们之中有叛徒吗？……难道……”

基尔巴特像是意会了什么，看向艾尔文。

艾尔文什么也没有说——相对的，他朝着吉兰德的方向踏出脚步，走到他身边，和他并肩站在一起。

“就是这么回事。”

吉兰德代替艾尔文回答道。

“艾尔文……”

基尔巴尔和泽利克睁大了眼睛看着艾尔文。

“难不成你从一开始就是这样打算的吗？为了把我引诱出来，就以自己作为陷阱。”

艾尔文沉默着。

“艾尔文……”

“叛徒！”

泽利克叫喊着，他的脸因为激动而变得通红。

“为什么要这样……我……我是那么地信任你！”

“……对啊，我们俩，可是朋友呢。”

艾尔文终于开口了，他的声音里没有什么高扬的情绪，用的是旁人听着都觉得他很冷静的淡漠音调。

“但是啊，泽利克。”

“干嘛……？”

“就是你暗中勾结盖亚斯，把情报送过去的吧？”

“——！”

在知道把自己从监狱里救出来的人是泽利克的时候，艾尔文的脑海里一闪而过的，是前几天在战场里遇到的温伽尔所说的话。

“已奉命将所有人都解决，现在已经没有活着的人了。”

对，他当时就是这么说的。如果只是个平常人所说的话就没什么，但是这是出自年纪轻轻就早已扬名的名将温伽尔之口，他察觉到艾尔文活着是在说完这句话之后，很难想象算无遗策的名将之前会有疏漏。

所以那个时候艾尔文就认为泽利克已经死了。

那也就是说泽利克从一开始就没有被温伽尔计算在内，这么想的话就说得通了。

本该死了的泽利克再次出现在艾尔文面前的时候，他就对泽利克产生了怀疑，之后泽利克把他带到基尔巴特的家里时，这个怀疑就变成了确信。

“那、那是……”

泽利克的眼睛转动着，露出明显的狼狈表情。

“那是因为我不知道你会参加那个作战行动……所以……”

“是啊，你的这句话，一定不是谎言。”

艾尔文还记得当泽利克知道他要参加执行部队时显而易见的动摇神情。

他是真的不希望艾尔文在那里,也没想到艾尔文会在那里。

这也许的确是泽利克的真心话。

“即便如此，你还是选择了动手。”

艾尔文凝视着泽利克的眼睛，用沉静的声音说着。

结果泽利克所选择的是作为企图造反的同志来服从决策的道路，那个时候泽利克心里一定想着艾尔文死了也是无可奈何的事吧。

所以。

“我也是一样的，这就是，我的选择。”

“唔噢噢噢噢——！”

在艾尔文说完的时候，基尔巴特突然吼叫起来，他就这么朝着吉兰德一开始躲藏的窗口冲了过去，他用身体撞开玻璃，冲到了外面，吵耳的玻璃破碎声在房间里回荡着。

泽利克也立刻跟着基尔巴特逃到了外面。

“嘿，就让你们做最后的无用功吧。”

吉兰德用鼻子“哼”地嗤笑了一下，悠然地跟在两人后面走了出去。

艾尔文也跟着吉兰德一起走出宅邸。

基尔巴特和泽利克马上被追上了。

两人在屋子的后庭里被大量涌现的阿尔克诺亚士兵重重包围，无处可逃。

“怎么会……什么时候埋伏了这么多的士兵。”

“所以我都说了叫你别这么急啊，慢慢来嘛。”

吉兰德取出了腰间垂挂着的枪，那是艾尔文所熟知的，他父亲遗物的黄金枪。

“最近像这些粗活都已经全交给部下来处理了，不过偶尔自己动动手也不错。”

“吉兰德，你这家伙！”

基尔巴特转身朝向吉兰德举起枪。

艾尔文迅速做出反应，他迅速地推开站在自己身边的吉兰德，让他远离对方的射程，同时自己也掏出枪进入应战状态。

艾尔文和基尔巴特双方的枪同时开火，并且双方同时做出了回避行动。

“居然能躲开我的枪击……”

“这也是首领您教我的。”

“哈哈哈哈！怎样啊基尔巴特，就这么开始二对二的生存游戏怎样啊？”

吉兰德的高笑声回响着。

“只要能打倒我们，你们就能平安活下来，这样的话说不定就能逃出去了哦？拼死命地来啊。”

“艾尔文！！！”

这次轮到泽利克朝着艾尔文冲过来，他用几乎要整个人撞过来般的气势一口气缩短了双方的距离，他高举到背后的拳头朝着艾尔文的脸砸下来。

艾尔文迅速转动着身体回避了他的这个攻击，但是泽利克的攻击并不只是这一击就结束了，从右到左，然后是右边，他用叫人眼花缭乱的拳头连击加上压上了他体重的锐利踢技接连问候着艾尔文。

艾尔文周围的空气被割裂开来，锐利的声音和风压拍打着他的耳朵和面颊。

“啧……！”

面对泽利克的猛攻，艾尔文只能拼命躲开或者是挡住，不过对手也不愧是曾所属于阿尔克诺亚战斗部门的精英，他能够先一步看穿艾尔文的回避动作，或者在他防御时用能让他骨头都颤抖的重击接二连三地招呼过来。

“怎么了？为什么不反击！”

泽利克一边攻击一边用暴躁的声音质问着他，艾尔文什么也没有回答。就和泽利克说的一样，艾尔文这边完全没有使出任何攻击，就像是在彻底地避免和泽利克的正面冲突一样。

“艾尔文……！你永远都是这样……！”

泽利克的攻击变得越来越激烈，艾尔文依然拼命地进行回避，但是也不能够成功避开所有的攻击，命中的攻击不断堆积起来，开始渐渐对他造成负担，最后终于让他的身体开始有些站不稳。

“唔……！”

“哈啊啊啊！”

泽利克打算终结战斗，挥出了更强大的一击。

“危险！”

这时候吉兰德插了进来，他用自己的身体当做盾牌挡住了泽利克的攻击，保护了艾尔文。

“什么？！”

“嘿，你还嫩得很啊泽利克！就这水平，可还轮不上让战斗部门来进行清理呢。”

吉兰德把枪口朝向他，泽利克迅速后退，和他保持距离。

趁着这个时间艾尔文也赶紧重整态势。

“叔叔，没事吧？！”

“混账东西，你也别单方面挨打啊阿尔弗雷德！别扯我后腿！”

吉兰德皱紧了脸，朝艾尔文进行怒吼。他嘴上把泽利克贬得一无是处，但是实际上受到泽利克攻击的某个部位还在发疼。

“听好了啊？像这样分开来打实在是没完没了，要一起上，你跟着我的步子走。”

“知、知道了！”

“上吧！”

随着吉兰德的信号，两人同时举起了枪，发射了子弹。

基尔巴特和泽利克也相互配合，开始进行应战。

在坚守着周边的阿尔克诺亚士兵们的视线下，艾尔文、吉兰德对基尔巴特、泽利克，二对二的力与技的交战开始继续展开。

炮火在黑暗中交织着，周围回响着拳与拳、脚与脚相互碰撞的打击声。

战况并没有简单地向任何一方倾斜，这场使出全力的战斗里双方用眼花缭乱的速度在攻防之间迅速切换，完全不允许疏忽大意。

不容许一瞬喘息的极限紧张状态就这样持续着。

就在这当中，双方交错进行接触，然后迅速拉开距离的时候，吉兰德利用这一瞬间空隙靠近了艾尔文。

“阿尔弗雷德，用这个。”

吉兰德把为了不让基尔巴特等人看到而用自己的身体遮起来的某个东西交给了艾尔文。

“这是……”

这是刀身很短的剑，至今为止都没见到吉兰德用过这把剑，不过看样子似乎是一直藏在衣服的某个地方。

“那些家伙认为你手上只拿着枪，我来制造机会，趁着那个空隙冲上去。”

“但是，我……”

“我可是知道，你也是能用剑的。”

“叔叔……”

“机会只有一次，不许失败。”

说完之后，吉兰德就离开了艾尔文，重新朝向基尔巴德等人。

“来吧基尔巴特！让我们决一胜负！”

他高喊着，一边使用枪进行乱射一边向前冲。

“哈啊哈啊哈啊！尽管上啊！”

“吉兰德！”

基尔巴特收到他的挑衅，开始向前冲。

由于吉兰德指名了基尔巴特，自然的就变成了两人的对决。由于两人的得意武器都是枪，所以一直保持着一定的距离进行相互射击。

艾尔文和泽利克没有加入两人的战斗，而是稍微站开来观察形势。

在艾尔文看来，基尔巴特的身手和他还身为阿尔克诺亚首领的时候没有任何变化，另一方面吉兰德也比他想象中的更加善战，但是一对一的战斗似乎对他来说不是很有利，在一开始两人还势均力敌，但是渐渐地吉兰德就处于劣势，战况开始向对方倾斜。

这么下去的话再过不久，基尔巴特所发射的子弹肯定会给吉兰德进行致命一击。

虽然吉兰德说他会制造机会，但是继续打下去的话岂不是连机会都创造不出来，就这么结束战斗了？

就在艾尔文忐忑地观看着吉兰德等人的战斗时——

直到刚才为止，为了避开对方的射程而以横向移动为中心的吉兰德突然朝着基尔巴特一口气缩短了距离。

“唔噢噢噢！”

“什么？！”

也许是因对方的行为感受到了冲击，基尔巴特的反应慢了一拍，吉兰德没有放过这个时机，他用手枪代替棍棒，朝着他

进行殴打。

枪身砸在基尔巴特的颧骨上，发出“咯咯”的钝重声音。

“哈啊哈啊！”

吉兰德就这么捉住了基尔巴特。

“你这……！”

基尔巴特也开始进行抵抗，战况从刚才紧迫的枪击战变成了没有任何技巧可言的斗殴。

泽利克和站在更远处观察情形的阿尔克诺亚士兵全都露出了像是疑惑，又像是茫然的表情。

就是现在——！

在这个瞬间，艾尔文的脑中出现了确切的信号。

他垂下持枪的左手，朝着吉兰德和基尔巴特身边慢慢进行移动，看上去没有任何战意，只是为了给两人进行裁决才靠过去的一样。

要是左手稍微用力，泽利克也不会这么轻易地让艾尔文靠近基尔巴特。

然而艾尔文的左手没有什么可疑的行动，因此泽利克也没有察觉到任何不对劲，包括被艾尔文藏在背后的剑。

最早察觉到异常的是基尔巴特，这时候他正在倒剪着吉兰德的双臂，当察觉到艾尔文靠近的时候就停下了手中的动作，脸转向艾尔文的方向。

“嗯……？”

怪异和警惕交错着的微妙表情浮现在他的脸上。

“哈！”

吉兰德尽全力推开基尔巴特，两人拉开距离后，艾尔文手里握住藏起来的剑，朝着基尔巴特进行大幅度的跨步，与此同时——

“糟糕了……！”

基尔巴特想要迅速做出反应，但是还是艾尔文快了一拍。

“虎牙破斩！”

他让身体下沉，然后用尽全身的力气跳起来将对手砍上去，落地时同样是向朝地面砍下来。

这是对用剑来战斗的人来说与魔神剑一样同属于基础中的基础——艾尔文预定在实战中所使用的、至今为止不断进行训练的技能，在这里炸裂开来了。



白刃捕捉到基尔巴特，朝着他的身体深深地陷进去，艾尔文握着剑上渐渐传来了同时劈断衣服的布料以及布料下的肉体的触感。

“呃啊……”

就在艾尔文双脚踩到地面上时，基尔巴特发出苦闷的呻吟，摇晃着跪倒在地上。

“好，干得好阿尔弗雷德！”

“你竟敢！”

吉兰德的痛快和泽利克的愤怒咆哮交错在一起。

艾尔文和吉兰德再次与基尔巴特和泽利克拉开距离，两人一起切换到使用枪来进行攻击的态势。

在泽利克的帮助下基尔巴特也总算再次站了起来，拼命地进行对抗。他明明受到了对一般人来说是致命伤的重创，也依然没有失去斗志，也不愧是基尔巴特。但是战局早已定下了胜负。

基尔巴特、泽利克渐渐无法接下吉兰德、艾尔文的连携攻击，他们的动作开始一点点地变得持断起来。

然后这一时刻来临了。

“枪林弹雨（Rain Ballet）！”

“变速扳机（Variable Trigger）！”

吉兰德和艾尔文同时释放出来的技能正面冲向基尔巴特和泽利克，把两人一起打倒在地。

基尔巴特和泽利克扑倒在了地上——然后没有再站起来过了。

“噢噢噢噢耶！成功了！”

吉兰德欢喜的叫喊撕开了黑夜，向周围扩散开来。

艾尔文站在他身旁放下枪，静静地吐了口气。

“呼……”

战斗结束了，他们赢了。但是完全没有高扬的心情，身心就像是塞了石头一样沉重，呼吸也十分痛苦。

艾尔文缓慢地走到泽利克的身旁。

泽利克以趴着的姿势倒在地上，他稍微抬起头，看着艾尔文。尽管他已经失去了斗志，但是艾尔文还是能清楚地看到，他那双眼依然残留着无法消失的憎恨之火。

艾尔文目睹到这一场景，胸口像是被尖刺捅了一样产生痛苦。

“你这叛徒……就不该……把你招揽成同志……”

泽利克用嘶哑的声音小声说道，艾尔文点了点头。

“对啊，相信像我这样的骗子那就是你的错了，是你和……首领的错。”

“你才……不是什么……朋友……”

胸口再次刺痛起来，鼻子深处也一点点地有什么东西慢慢凸起来。

“……是啊，没错。”

不是朋友。打从一开始就是这样，虽然你一直说我是朋友，但是实际上只是为了想要我手中的情报才来故意接近我的。

而且我从来，都没说过你是朋友。

我们之间从一开始就没有什么友情，所以变成现在这个样子，我也没有什么想法——才对。

那胸口这从刚才开始就停不下来的疼痛，究竟是什么呢？

“……泽利克。”

在稍微沉默着忍耐了一下痛苦之后，艾尔文再次开口了。

“我很感谢你不顾危险地把我从监狱里救出来……谢谢。”

泽利克没有回应，艾尔文看向他的时候，他的双眼早已失去了明亮。

艾尔文把手压在胸前，像是要忍耐胸口这要撕裂般的痛苦一样，又或者是把现在即将要坏掉的什么东西给按回身体里。

“……啧，基尔巴特这家伙，居然自尽了。”

吉兰德朝他这边走过来，像是扫兴般抱怨着。

“我还想着要从他嘴里掏出点东西来着……不过算了，毕竟手上还有之前捉到的那条狗，其他背叛者的线索也有头绪，慢慢地把他们揪出来就……怎么了你，居然哭了？”

“我没哭。”

艾尔文把头转过去背对着吉兰德。他才没有哭，他没有这个资格，也没有这个义务。

“嘿，真是心大。这家伙可是把你出卖给了盖亚斯啊，有什么必要为了这种家伙流泪？”

“所以我都说了我没哭！”

“听好了阿尔弗雷德。”

吉兰德的声音变得低沉。

“你可别被像友情这种天真幼稚的话给迷惑了，阿尔克诺亚可不是游戏同好会，我们不需要这种东西。”

“我知道……”

这种事没必要现在特地拿出来说，早在决定投身阿尔克诺亚的活动时，他就做好了变得无情的觉悟。

哪怕不被人所喜欢，不被人所信任，只要能够达成目的就行了。

“不过嘛，这次你还干得挺不错的。”

“叔叔……？”

在这种意想不到的时候忽然被表扬了，艾尔文吃惊地睁大了眼睛回头看着吉兰德。

“虽然没跟你透露过什么详情，不过我认为你一定能察觉到我的意图来采取行动的，真不愧是我的侄子。”

“……”

艾尔文暗中向吉兰德报告基尔巴特的事是在基尔巴特邀请艾尔文加入他们一起行动，而艾尔文希望能让他有时间来考虑一下的时候。他当时瞒着基尔巴特和泽利克，其实从吉尔尼托拉逃走的时候，他让一只希尔芙雀悄悄跟在他们的后面，在联络时便是用这只希尔芙雀来传递消息。

吉兰德并没有在事前给艾尔文下达什么指示，前几天在吉尔尼托拉上受到的审问和他身上有奥利尼亚克的密函等全都是吉兰德的策略，但是这些真相他都并没有告诉艾尔文。

他当时是真的以为吉兰德认为自己是叛徒，要把自己处死。

但即便如此，他也依然如吉兰德所期待的一样采取了行动。

“果然最后能靠得上的就只有血缘了，正因为我相信你信任我，我才能走到现在这步哦，阿尔弗雷德。”

吉兰德像是看穿了艾尔文的内心一样说道。

乘兴净胡说些怪话，明明至今为止老是违反和自己的约定，还尽情地利用他。

艾尔文再次背对着他，正准备离开。

“等等，难得来一趟，要去见见吧？”

艾尔文马上就知道吉兰德这是在说谁，不可能不知道。

“……嗯。”

他安静了一瞬，然后做出了回答。

艾尔文回到宅邸里，他走上楼梯来到二楼，在左右并排着门扉的走廊里笔直地前进，踏入尽头的房间里。

“……是哪位？”

在没有点灯的昏暗房间里，听到了人的声音。

艾尔文深呼吸整理好情绪之后说道：

“是我啊母亲，是我阿尔弗雷德。”

他回答着，把手里的烛台朝向声音所在的方向。在蜡烛的柔光下，在床上坐起来的女性身姿逐渐浮现了出来。

“哎呀……”

在这里坐着的是艾尔文的母亲蕾提夏，是吉兰德过世兄长的妻子，吉兰德的嫂子——同时也是现在的情人。

艾尔文察觉到吉兰德和蕾提夏的关系是在两年多以前的事了，蕾提夏至今还以为儿子什么也不知道，谎称自己和吉兰德在一起是因为吉兰德要给她治病，而艾尔文就假装相信了她的谎言——越是这样也越是伤了他的心。在这样一来一往之中，他和母亲见面的间隔也拉的越来越大。

蕾提夏搬到这个村子里是在不久前的事，而艾尔文造访这里是在搬家以来的第一次。他对基尔巴特说了谎，不过之前来这个村子也是在那个时候。艾尔文最近开始不知道该用什么样的面孔来面对母亲了，蕾提夏也不知道是不是隐约察觉到自己的谎言已经暴露了，她对艾尔文的态度也有些僵硬。两人见面就经常陷入尴尬，所以自然而然就疏远了起来。

但是今天蕾提夏的声音很是愉快，果然还是因为太久没见到儿子，在考虑乱七八糟的事情之前先为和儿子见面而感到高兴了吧，不管怎么说这也是个好的倾向。

艾尔文松了口气，走向蕾提夏身边，为了不让她担心受怕，在刚才就把身上战斗时的痕迹给完全消除，勉强着让自己露出笑脸。

“抱歉，因为来得很急，所以没有买什么礼物，不过要是你有什么想要的……”

我可以去城里帮你买。就在艾尔文想要把这后半句说出来时，他停了下来，因为他从蕾提夏注视着自己时的表情里感到了不对劲。

蕾提夏用温柔的微笑注视着艾尔文，但是这个眼神，无论怎么看都不像是母亲对儿子的眼神，要说的话更像是年轻的少女注视着恋人那样——

“母亲……？”

“哎呀，怎么这么叫我啊，亲爱的。”

蕾提夏调笑道。

“我啊，才不是你的母亲呢，而且阿尔弗雷德不是我们之前商量好的要给出生后的孩子起的名字嘛，可别拿来跟我开玩笑。”

“什……你在说什么啊母亲，我是……”

“停下。”

不知道什么时候站在艾尔文身后的吉兰德抓住他的肩膀，把他拉向自己身边。

“蕾提夏虽然现在人在这里，但是心已经飞回了过去。”

他把脸凑到艾尔文的耳边，小声说道。

“过、过去……”

“最近她偶尔会出现这种情况，过一段时间就会恢复正常了，但是在她自己恢复之前无论做什么也没用。”

“怎么会这样……”

艾尔文对这突如其来的冲击性事实震惊得说不出话。

的确，对蕾提夏来说，从漂流到利泽·马克西亚开始的遭遇就一直如同恶梦一般，最爱的丈夫因事故而死，在异乡的土地养育幼小的儿子对她来说，有着太大的身心负担。所以也不是不明白她这想要放弃一切，逃避现实，躲在无忧无虑的幸福回忆里的心理。

“怎么了，亲爱的，再靠近一些，让我看看你的脸啊。”

蕾提夏朝震惊的艾尔文唤道，她没有对吉兰德说话，仿佛像是一开始就没看到他一样。

“看这个样子，她似乎是把你误认成了大哥吧。”

“怎么会……”

“对了对了，想起件重要的事了，我今天烤了橘子的蛋糕哦，烤得相当好呢，你也务必来尝一尝，等一会我就给你拿来。”

之后蕾提夏就一直在说着自己做蛋糕时下了什么样的工夫。

年轻时的母亲一定是像这样每天和父亲聊天吧，艾尔文一边想象着父母过去的情景，一边沉默地听着她的话。在这期间吉兰德一言不发地离开了房间。

“哎，亲爱的，怎么了？为什么一直不说话呢？”

在蕾提夏说完话之后，不可思议地歪着头看他。

“不，没什么，我……很期待蛋糕呢。”

艾尔文猜想着父亲一定会这么回答，一边靠近床边。

他还抱着一丝希望：在这么近的距离看到自己的脸，母亲也许就会回到现实里来了。

“哎呀……”

蕾提夏看到艾尔文的脸，露出吃惊的表情。难不成……就在艾尔文庆幸的时候。

“怎么了啊，亲爱的，今天露出这么悲伤的表情。”

在听到这句话的瞬间，至今为止压制住的东西终于还是崩塌了，他的视线变得朦胧，呜咽声涌了上来。

才不会哭呢。

艾尔文咬紧牙关，他双膝跪在床边，把脸埋在床上。

绝对不会哭的，带上母亲回到艾连匹奥斯，这正是自己的选择，为了这个目的他什么都干得出来，他所求的也就只有这个而已。无论是友情还是爱情，他都不需要。再怎么辛苦也好，再怎么被辱骂也好，他也不会在乎。在达成目的之前，无论发生什么事他才不会哭呢——

蕾提夏的手搭在艾尔文的后脑勺上。

感受着母亲的手传过来的温暖，艾尔文一直坚持着没有发出呜咽声。

到头来，在艾尔文待在这里的时候，蕾提夏的心就没有再回来过。

艾尔文直到最后都用父亲的态度来和她相处，然后离开了房间。他走下楼梯，回到了一楼的大厅，哈基尔巴特他们一起潜入时经过的餐厅现在正打开着门，可以看到吉兰德就在餐厅里，他背对着门，坐在椅子上，桌子上放着酒瓶和就被。

“……我，先回去了。”

“嗯。”

吉兰德的回复和平时一样淡淡的，他连看都懒得看艾尔文那边一眼。



艾尔文轻轻叹了口气，快速从食堂前走过，来到宅邸的正玄关。

就在他把手伸向玄关大门的时候，才察觉到把手上挂着一件外套。

“这件外套是……”

“还记得吗？这是你以前说过想要的东西。”

能听到吉兰德的声音从食堂里传出来。

的确，艾尔文记得以前自己有说过这话，他想起了那个时候的事，在那个时候吉兰德一下子就拒绝了艾尔文的请求，让他一直很不甘心，在那之后就让自己不再去想这件外套的事。

现在再拿出来看，果然是一件很棒的外套。以前吉兰德把这件外套拿出来给他看的时候曾说过，这是艾连匹奥斯出品的衣服，而且还是可以称之为最高级的服饰店专门定做的。

把这样的外套估计挂在这么显眼的笛梵，肯定又是想拿来自吹自擂，让自己羡慕不已吧。

胸口涌上来的愤怒让他的表情变得扭曲，就在艾尔文想要伸手把外套从门把手上拿开的时候。

“这东西给你了，就当做是这次的奖励。”

“咦……”

艾尔文因为吉兰德这出乎意料的话而呆滞住，看向了食堂的方向，吉兰德的身影从现在的位置上看不见，所以也不知道他现在什么表情。

“不过就你现在这样，穿在身上无论是个子还是尺寸都合不上，赶紧长高些吧。”

“叔叔……但是……”

“我可不会说第二次，你不要吗？”

“……我要。”

他对吉兰德想要说的事，想要问的事，都还有很多。

但是艾尔文还是把这些都埋在心里，取下了这件外套，沉甸甸的重量从双腕上传来。

自己能飒爽帅气地穿上这件外套的日子什么时候才会到来呢？

到那个时候，自己、母亲、吉兰德又会是什么样子呢——？

艾尔文这么想着，对还待在食堂里的吉兰德说道：

“……叔叔，谢谢了。”

他没有听到这句道谢的回复。

“……所以呢，现在穿着的这家伙，就是那个时候收起来的外套了。”

艾尔文用戏谑的语气说着，指了指自己身上的衣服。

“到头来等我能够把这家伙穿起来的时候，已经是距离当时过了相当长的一段时间了，不过也正因为如此，这家伙现在都还是现役……哎，哎呀？”

艾尔文转头看向桌子对面的艾丽泽时，就看到她低着头，肩膀微微地颤抖。



“我的故事有这么好笑吗？”

“我不是在笑！”

艾丽泽抬起头，瞪着艾尔文。她的双眼哭得红肿，鼻子也有着浓浓的鼻音。

“听了刚才的故事，怎么会笑得出来呢……请别蒙混过去。”

“抱歉。”

艾尔文有些不好意思地挠了挠头。原本想着偶尔聊聊也不错就开始说以前的故事，原本他也不想对艾丽泽说这么多的，一开始打算把话题在某个地方打住，然后随便说些什么蒙混过去，结果就不小心说过头了。

听了这样的故事，无论是谁都心情沉重吧，他想缓和一下沉重的气氛就开口说了句玩笑，不过现在看来似乎完全是反效果。

为此他对艾丽泽感到抱歉，但是与此同时，把从来没有跟人说过的事说给她听之后，心中的一部分也变得轻松了起来。

也许……艾尔文思考着。

也许自己一直在等着有一天，有人能够像这样听一听自己的故事吧，尽管出乎意料的是现在这个对象是艾丽泽。

“艾尔文……真的很辛苦呢。”

“嗯，现在回想一下的话的确是挺苦的，不过那个时候整个人都绷紧得不得了，当时一直想着赶紧能够独当一面，所以连自觉自己很辛苦的闲暇工夫都没有。”

在那之后过了近十三年，当时十四岁的艾尔文现在也到了二十七岁的年纪。

回想一下还真是走了一段不短的路。

泽利克，基尔巴特，蕾提夏，吉兰德，他们都早已不在人世。

在桥下，河水湍湍流过。

川流不息，不可逆水行舟。

自己能做的——就是怀抱着悲伤、快乐、愤怒、宽恕等，只管不断向前。

从今往后自己也还是会继续感到迷茫和困惑吧，而且也绝对无法从它们面前逃开。

但是，这样也好。也许活下去就意味着要面对这些东西，

“那么……之后打算怎么办呢？”

“怎么办……是指？”

“以前的艾尔文想过，为了达成目的，友情和爱情也不需要吧。那么现在呢？”

率直的目光朝艾尔文注视过来，没有犹豫，直视前方的视线。

“当然，现在是不一样的。”

接下她的注视，艾尔文抱着确信回答道。

“不知道你会不会信……不过我现在可是真心觉得，友情是真的好哦？”

能让他有这种想法的原因当然是和眼前的艾丽泽以及裘德等人相识，和他们一起踏上旅途为契机的。在那个旅途里改变了的不仅仅只有裘德这些十多岁的年轻人，二十多岁的自己、六十多岁的罗恩以及对身为精灵的米拉来说也是一个巨大的转机，看看大家之后所走的路就能明白。

“太好了。”

艾丽泽的表情终于缓和了下来。

“对我来说，艾尔文是很重要的朋友……所以对艾尔文来说我也是一样的话，我会很开心。”

“不用这么疑神疑鬼的啦，我可是不会对这么可爱的女朋友说谎哦？”

“女……女朋友……真是的，你在说什么呀！”

艾丽泽的脸瞬间变得通红。

“居然会在人这么多的地方说这种害羞的……真叫人不敢相信！”

说着她站了起来，仿佛逃走一般从这里跑开，还把艾尔文难得送给她的给落下了。

“啊，喂等等啊！”

艾尔文把她忘记带的东西带上，慌慌张张地结账之后追在她身后。

为什么只是和艾丽泽说女朋友她就会有这么大的反应，完全搞不懂。说起来她口中所说的朋友，和自己所说的女朋友之间到底有什么样的差距？说是恋人或者女友的话倒还能解释这反应，但是……这年纪的女孩子，真的，真的是太难懂了。

幸好，步行离开的艾丽泽很快就被他追上了。

“喂，别这么生气嘛。”

“……”

“要是惹你不高兴的话我就道歉，好嘛。”

“真的有在反省吗？”

艾丽泽停下不断向前走的脚步，对他提出质问。

“在反省在反省。”

“真的吗？”

“真的不能再真了。”

“那从今天开始，你来卡拉哈·夏尔的时候就必须请我吃蛋糕套餐。”

她转身看向艾尔文，用满脸微笑的表情说道。语气也十分柔和，完全看不出有在生气。

艾尔文苦笑着举起双手表示投降，这样就能原谅他的话也算是超值了。

“遵命，公主。”

“要再来哦。”

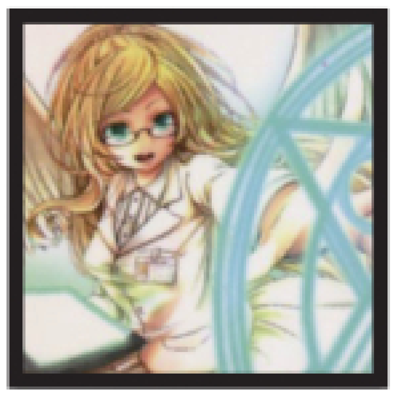
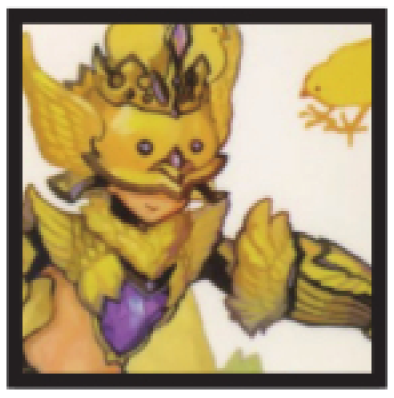
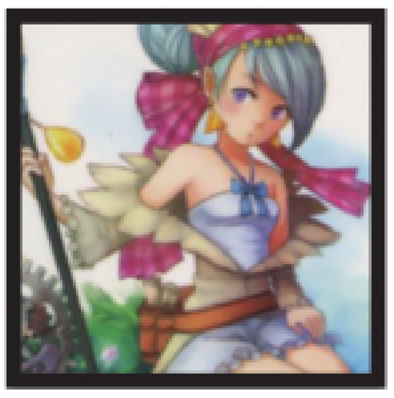
“我会来的，那么就由我送您回到家里吧？”

“那就拜托了。”

就这样，艾尔文和艾丽泽肩并肩走在日暮中人山人海热闹非凡的卡拉哈·夏尔中心街上。

（完）

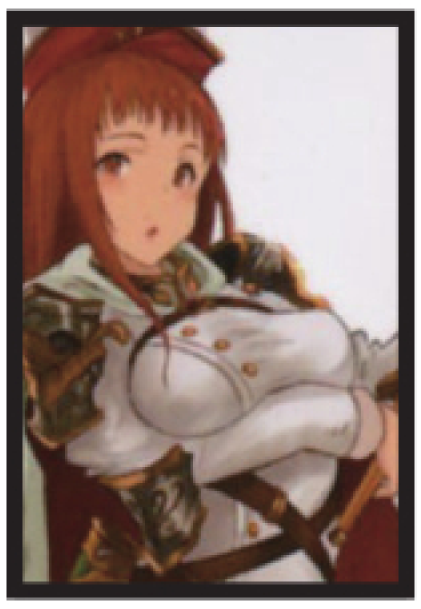


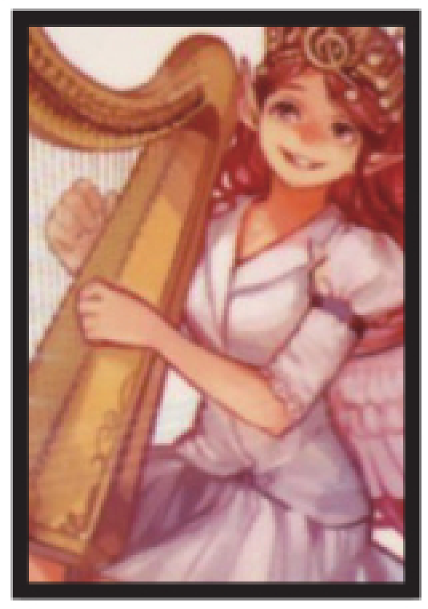




现实与幻想的交界线

现实职业与 RPG 图鉴（四）

大家好，本期《游戏·人》中我们的“RPG 职业图鉴”栏目又和大家见面了，上一次职业图鉴里我们为大家介绍了公务员的一些职业图鉴。而本期我们为大家介绍的，则是一些重体力及极限体育行业相关的职业。他们的共同特点都是有着健康的体魄，是建设起一座美丽城市，或是挑战各种极限的主力军。那么日本的这类相关从业者和我们熟知的又有那些不同呢？下面就来看一下吧。





「始于高空，终于高空」

高空作业员



能够在空中自由起舞的职业，持有着独特的武器——消防钩，因此擅长于高空作业而得名。工作始于高空，终于高空，在建筑行业的各个方面表现尤为突出。根据其工作的场所：平台、钢筋或是高架，也有着不同的分支职业。

「只要一旦握住方向盘，我就绝对不会放手」

卡车司机



卡车司机是物资支援系的职业，驾驶着大型载货开车纵横于日本各地。在他们的眼中，卡车就是自己的分身，是和自己并肩作战的同志。他们的任务是将比自己生命还要重要的货物顺利运输到客人的所在地。

「我是钢筋工人，无需多言，拼装即可」

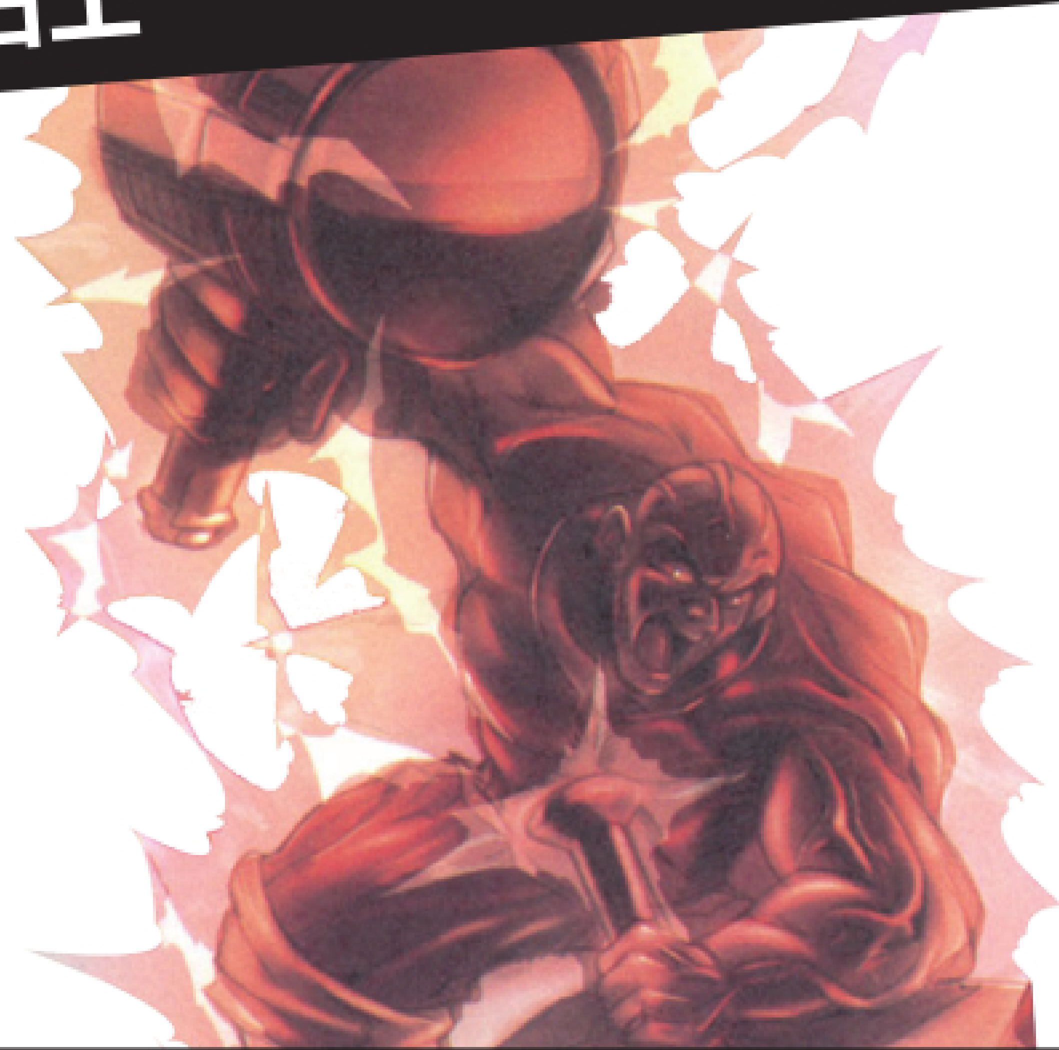
钢筋工人



他们是建造钢筋混凝土建筑物的专家，是将构造力学的知识与自身的气概完美结合在一起的职业。其上位职业是“一级钢筋施行技能士”，想要转职的话必须经过重重考验，获得对应的技能资格证书。

「我的一生与石头共存」

石工



他们有着“岩石操控者”的别名，以巨大的铁锤为武器，注入浑身的力量，将石头自由自在地打造为各种形状。能够使用被称为“蓄力”的技能，但也要防止蓄力过头导致血管破裂。转职成上位职业之后，他们就可以制造出优美的石制美术品。

「我的工作就是统一指挥职人们顺利完成工作」

现场监督



现场监督是在工事现场进行统筹指挥的最高级职位，负责统一分配与指挥职人工作，让施工顺利完成。这类职业对从业人员素质有着较高的要求，很少有直接从职人转职而来的例子。相比直接从事现场工作，在纸面上进行指示的情况更多。根据个人的性格也会有不同的工作风格。

「如果没有死亡的危险，那么攀登便不能称之为攀登」

登山家



登山家是极限职业之一，其工作或奋斗的目标时常与死亡擦肩而过，只有极少数人才能转职成功。他们以制霸充满危险的世界七大高峰为人生目标，并为此日积月累地进行着锻炼，最终习得了究极技能“无氧气登顶”，才得以挑战极限。

秘密花园
除暴战警 3

作为一款让玩家们等待了多年的第一方作品，《除暴战警 3》得到的口碑可有点对不起玩家们的时间和期待。不过从好的一面来看，本作的确在继承了系列原有风格的前提下，进一步提升了游戏在操作手感——以及更为重要的——加强了游戏的视觉观感和色彩风格凸显上的表现力。所以虽然从游戏层面上来说，这是一个比较傻大粗的作品，带着点儿和作为本作代言人的 Terry Crews 一样的傻气和狂气，但从艺术层面上来说，《除暴战警 3》是一个很有冲击力的作品，它或许可以用最意想不到的方式，来惊艳那些原本并不认为自己喜欢这款作品的玩家。

而且从这些设定图当中，我们可以发现最后被呈现到玩家们面前的这个反乌托邦气息浓重的《除暴战警 3》，甚至不是它最初设计中的样子，大家可以在设定图当中找到它属于当年预告片中展示出来的那番模样。

文：稀饭　美编：雷普利

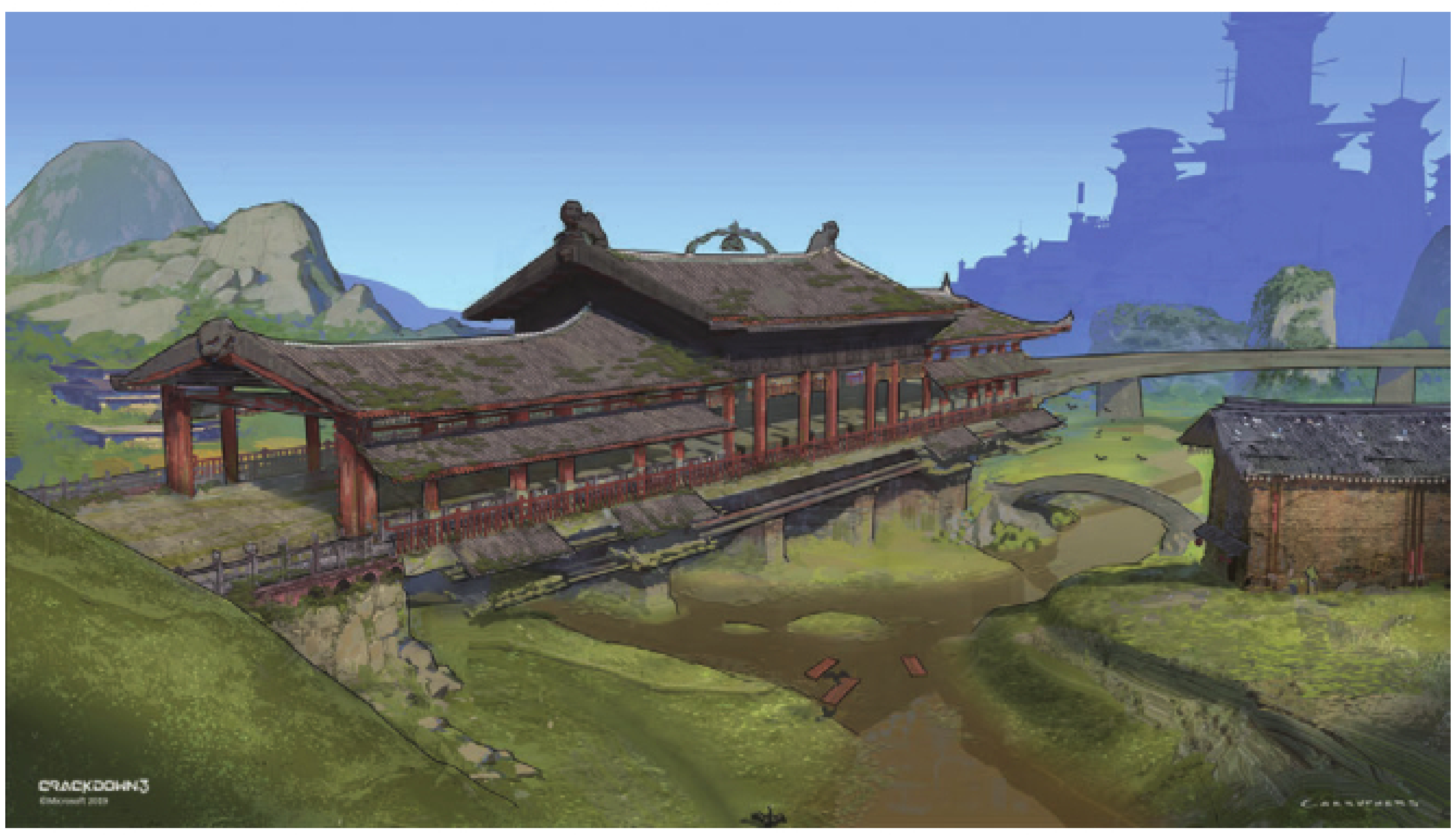
●场景设计概念原画 + 载具概念原画

画师：Steve Carruthers

Steve Carruthers 是一位自由概念原画艺术家，身居英国，有着超过 10 年的从业经验，参与过许多游戏作品的概念原画制作，例如《异形 殖民陆战队》《战争机器》《光环》《COD》和《神秘海域》等等。在《除暴战警 3》的开发当中，他负责为制作组构建许多前期的游戏场景概念图，其中相当一部分和玩家最终在游戏里见到的场景大相径庭，不过也有一些非常标志性的要素被保留了下来。



▲这是设定当中的游戏场景居住区，风格上和游戏后来的场景建筑有很大的差异，反而更接近 90 年代的香港，可见初期的城市概念当中应该包括了类似三合会那样的黑帮组织控制的区域。

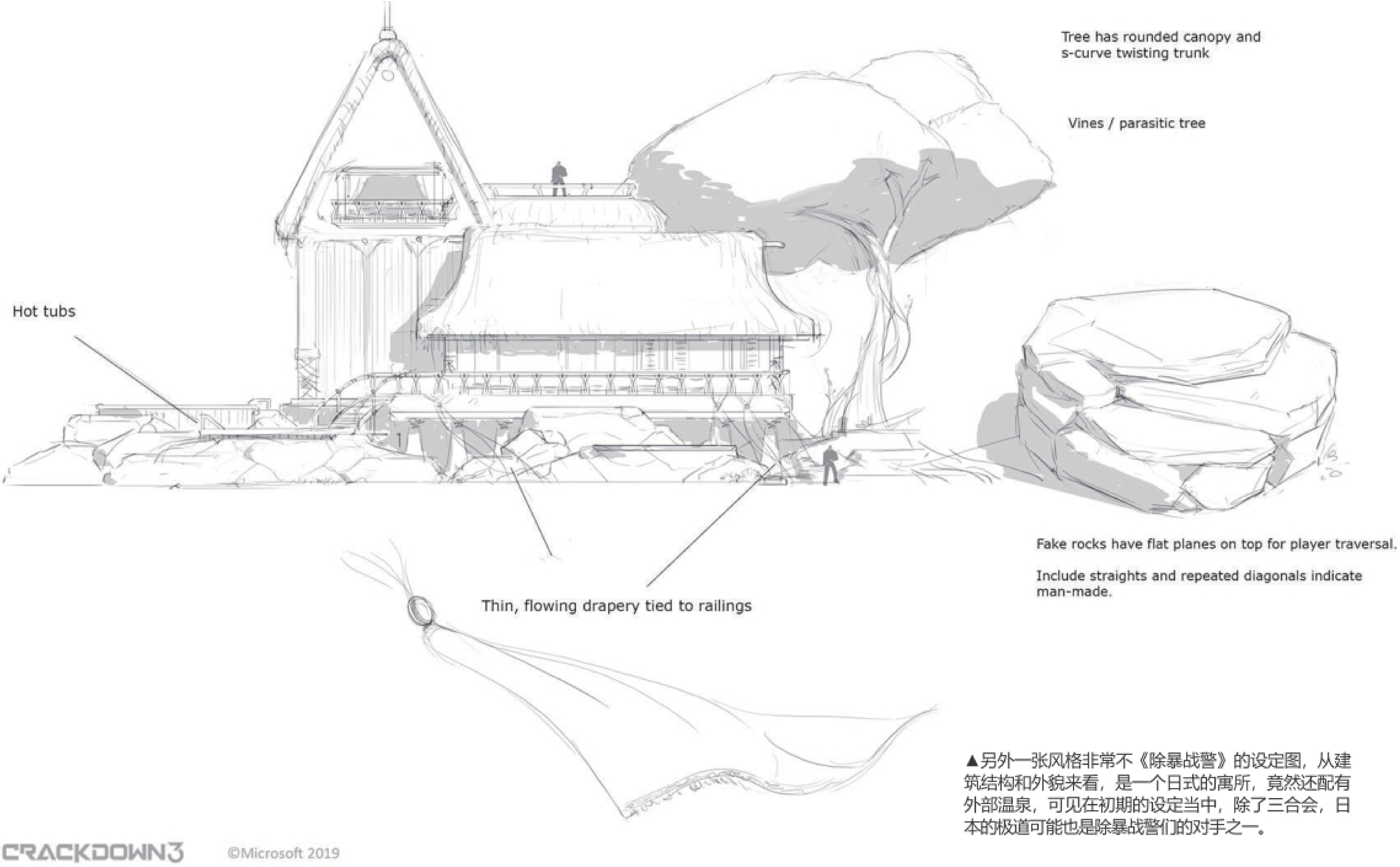


▲这可能是设定原画当中最让大家有亲切感的一幅，因为它的主题竟然是一座完全走中国古风的桥，不过结合背景当中的中式风格城堡来看，这个部分已经显得有点用力过猛了，所以在最终版的游戏当中我们并没有机会遇到这么一座桥。

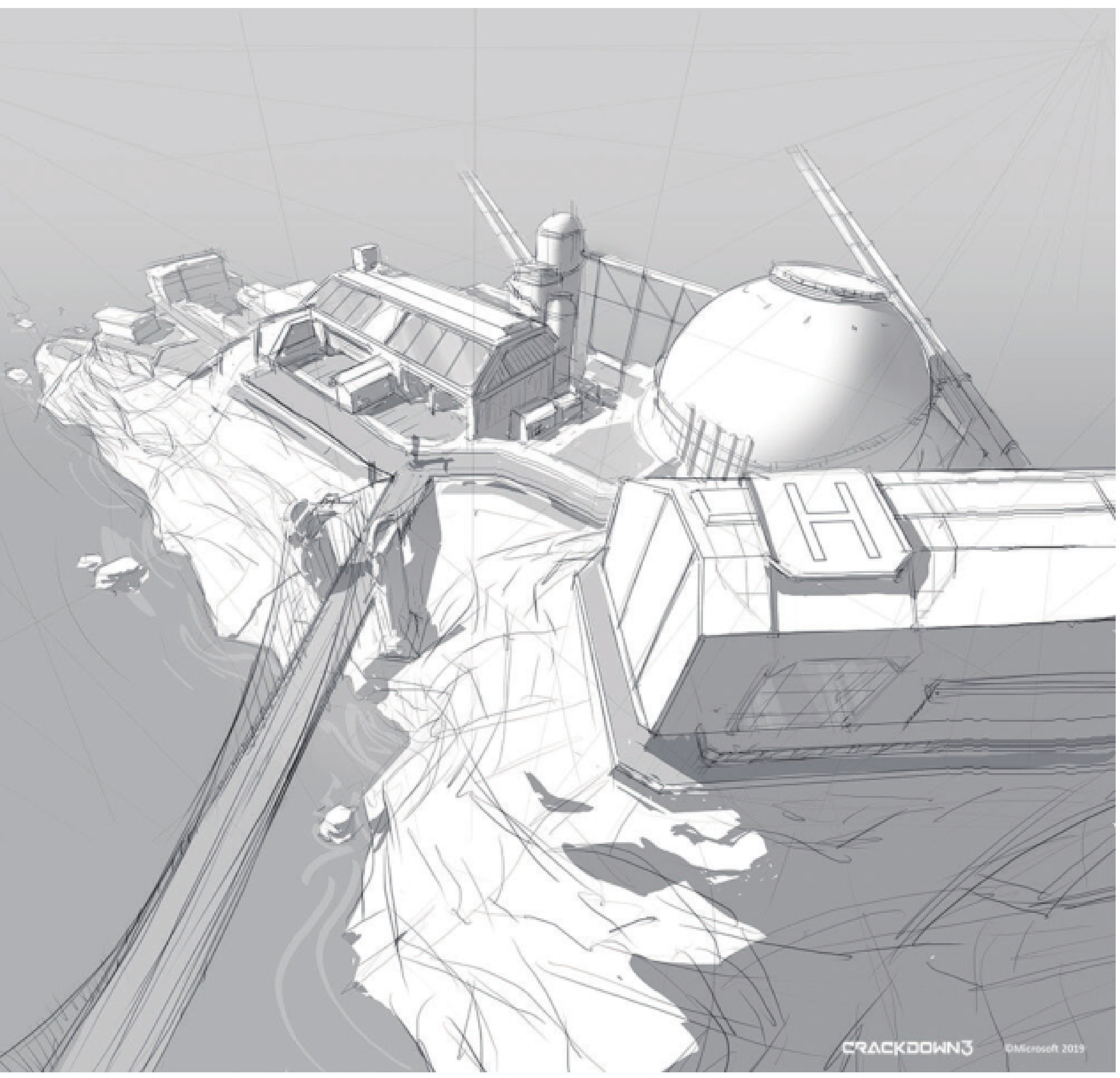


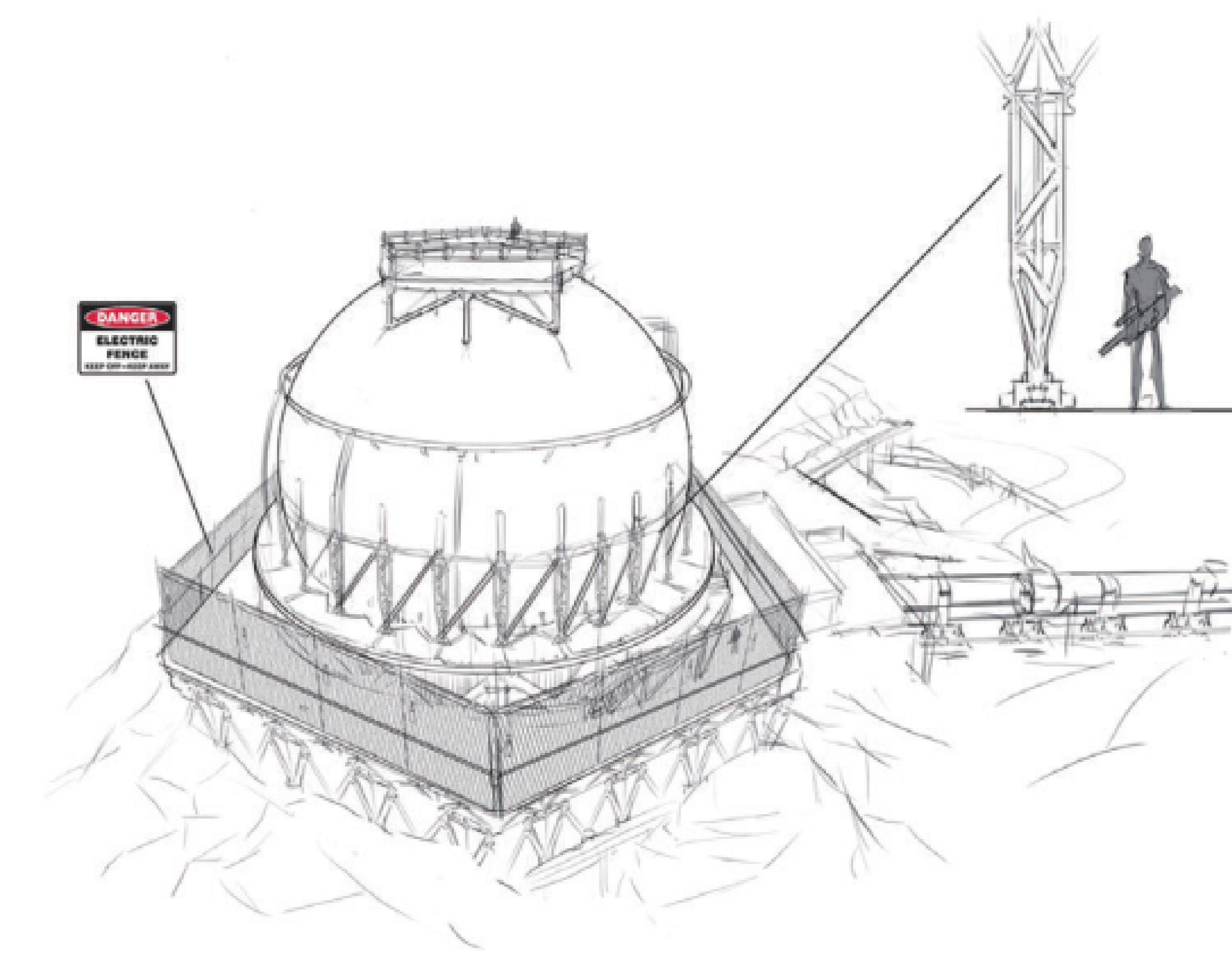
▲▼ 早期设定当中被称为黑市的地区，风格和之前的居住区很类似，应该也是华人黑帮控制的地方，河道上甚至有中式风格的帆船，但是广告牌又是日语和中文都有。这里的设计被部分继承到了游戏当中，包括远景当中的巨型风力发电机也得到了一定程度的保留。





▲另外一张风格非常不《除暴战警》的设定图，从建筑结构和外貌来看，是一个日式的寓所，竟然还配有外部温泉，可见在初期的设定当中，除了三合会，日本的极道可能也是除暴战警们的对手之一。

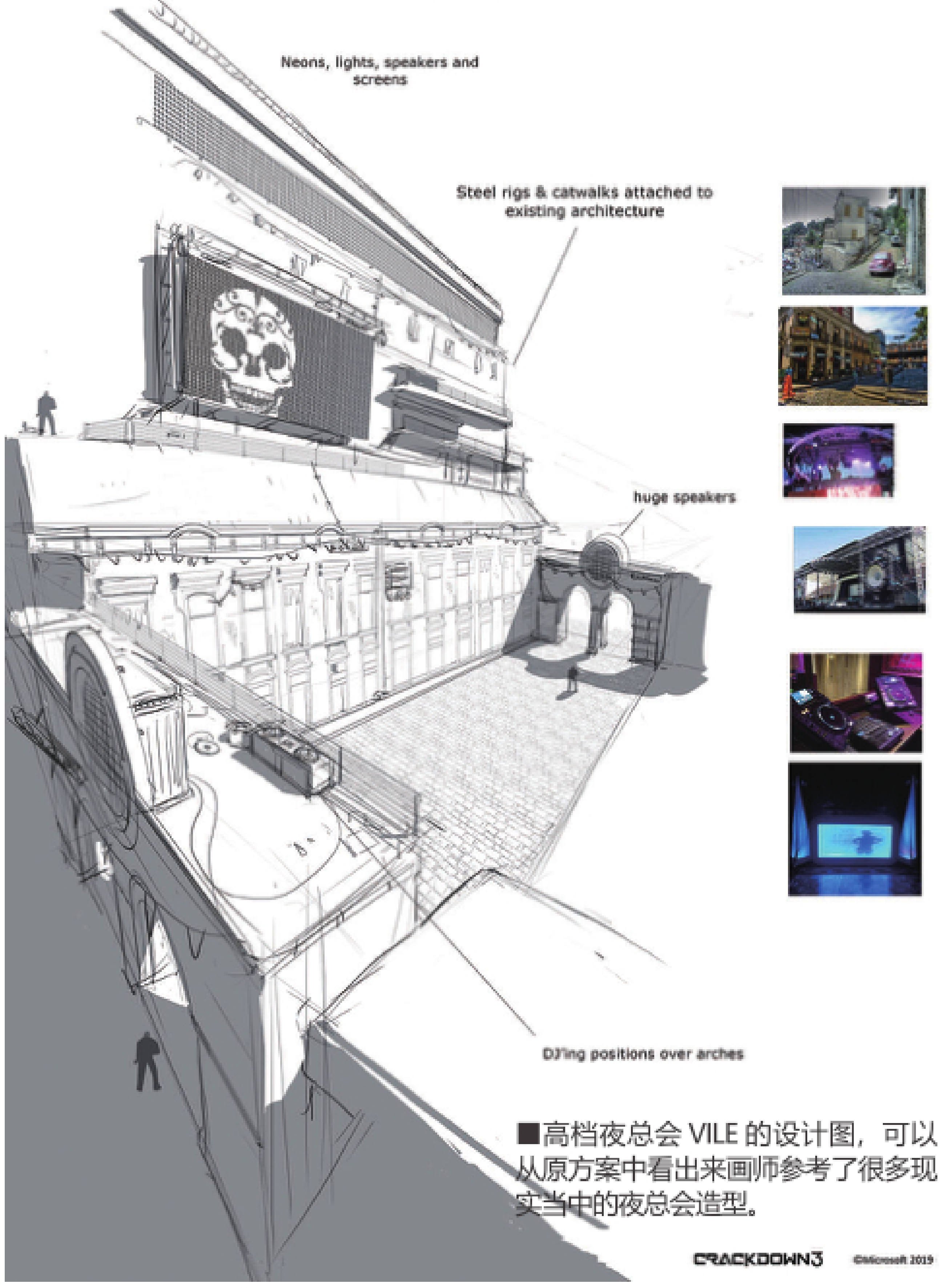




▲◀ 两张能源储存罐的设定图，虽然并没有被全盘收录到游戏当中，但是在奇美拉提炼厂的区域当中的确有着类似的储存罐出现，而且玩家在狂轰乱炸的过程当中还可以让这些油罐直冒浓烟。



▲ Steve Carruthers 还为夜店区域当中的众多夜总会设计了不同的 LOGO，其中有一些很有黑帮风格，例如 9MM（子弹口径名词）、UZI（指乌兹冲锋枪）和 GOLDRUSH（指淘金热，也可以指代抢劫）。



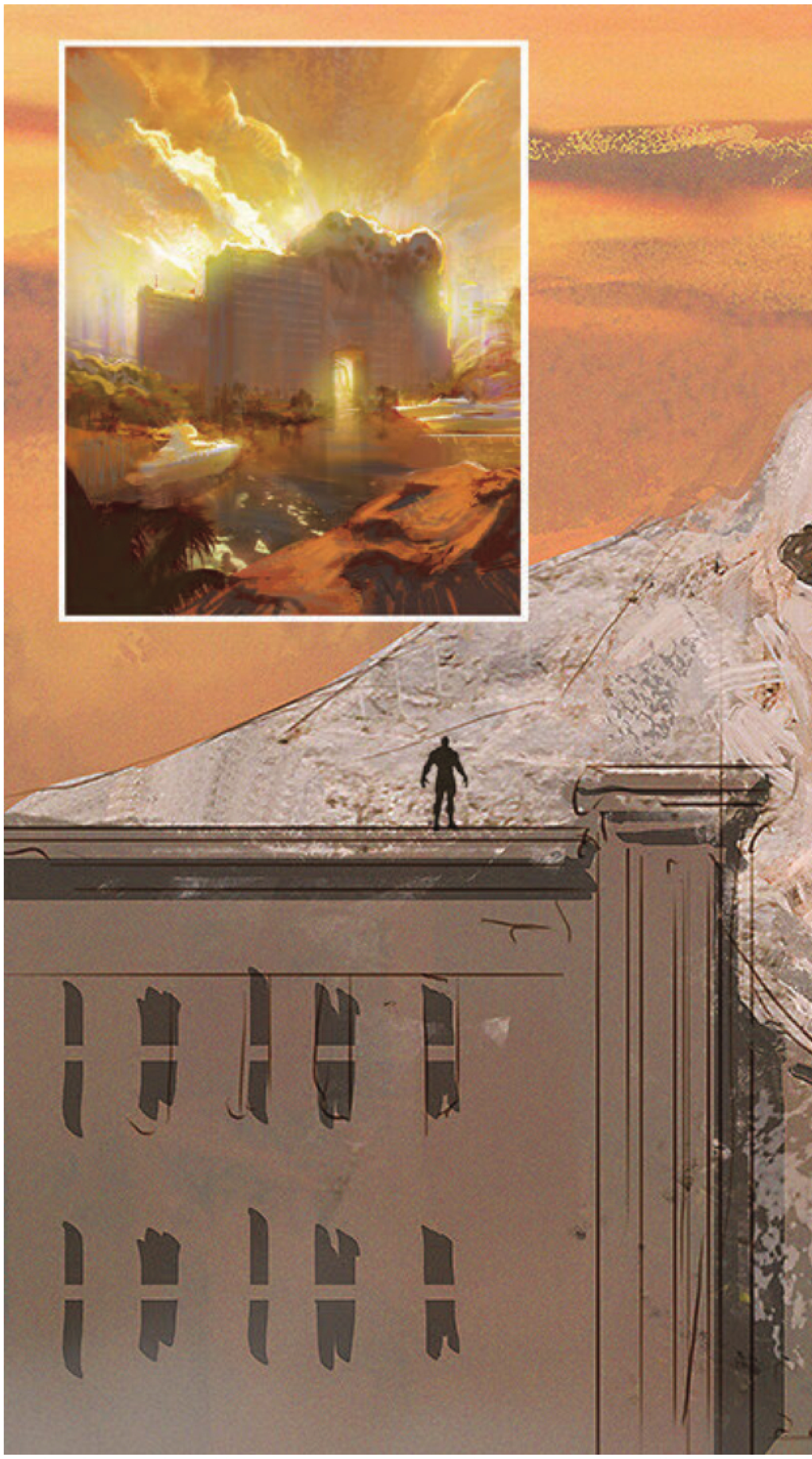
■高档夜总会 VILE 的设计图，可以从原方案中看出来画师参考了很多现实当中的夜总会造型。

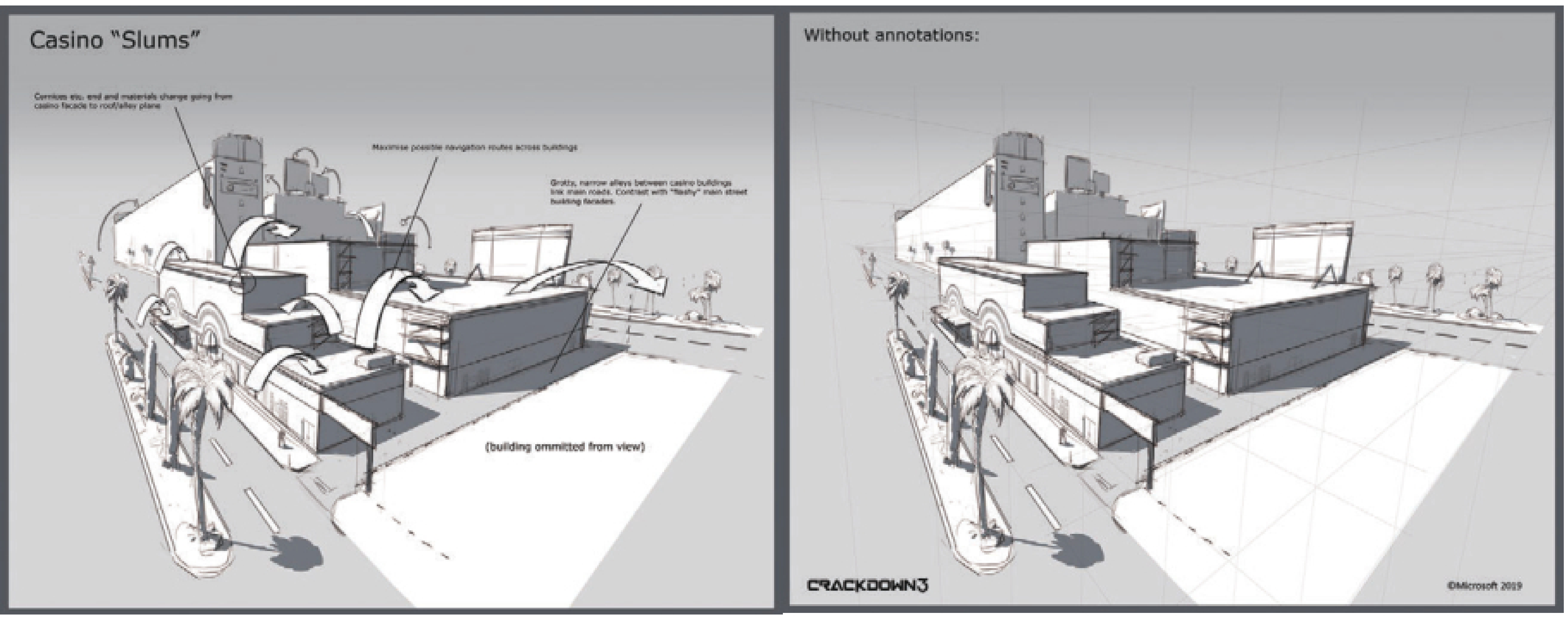


■赌场区域的建筑设计是一个大亮点，这张街区的设计原画当中就很有点儿维加斯的感觉。

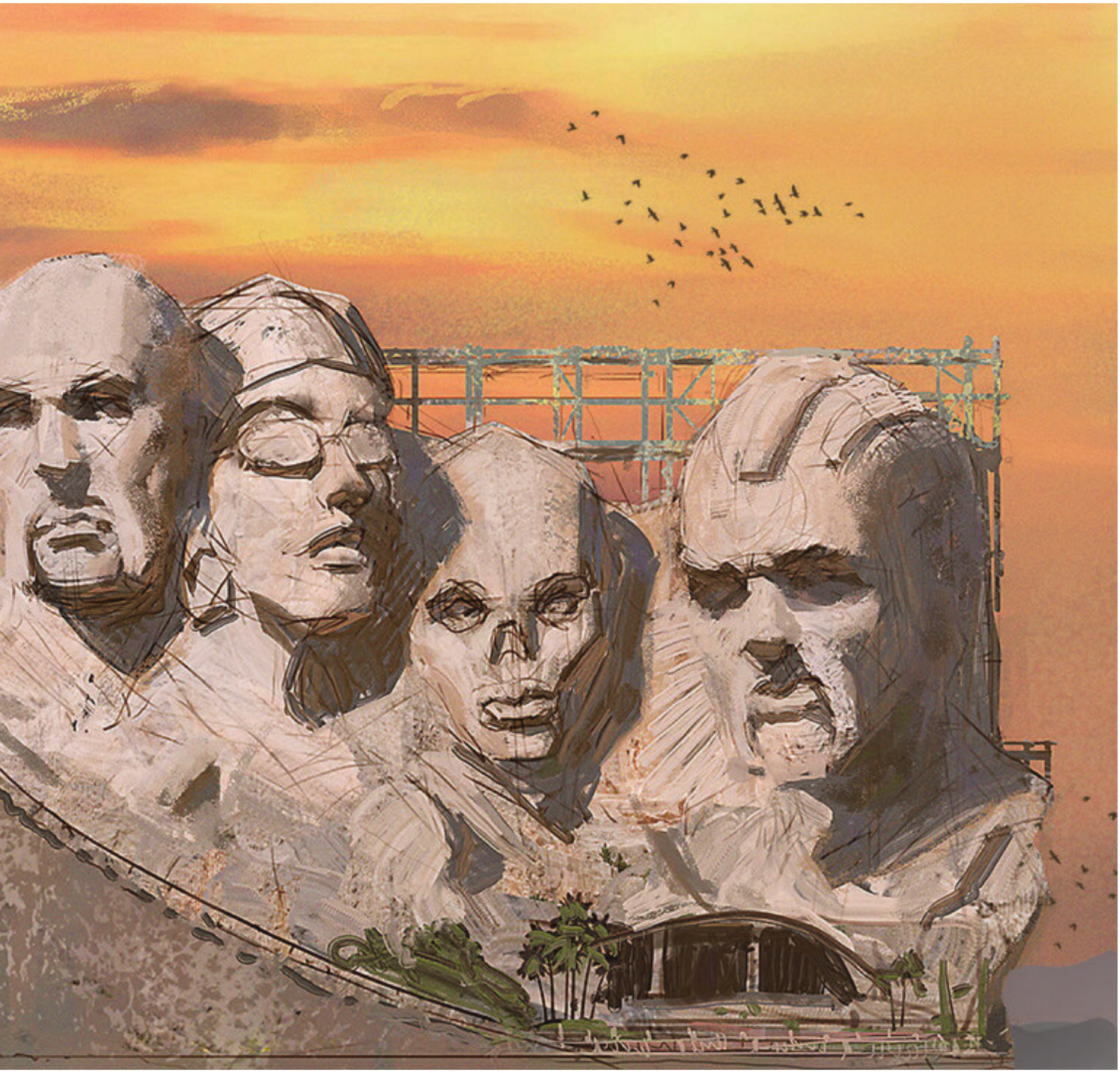


▲▼ 这是赌场区域主题大酒店的概念原画，估计原定的方案当中会是除暴战警们和匪帮老大们大战一场的地方。酒店本身的设计也非常霸气，参考了美国著名的总统山，酒店顶部有着四位匪帮领袖的头像雕塑。





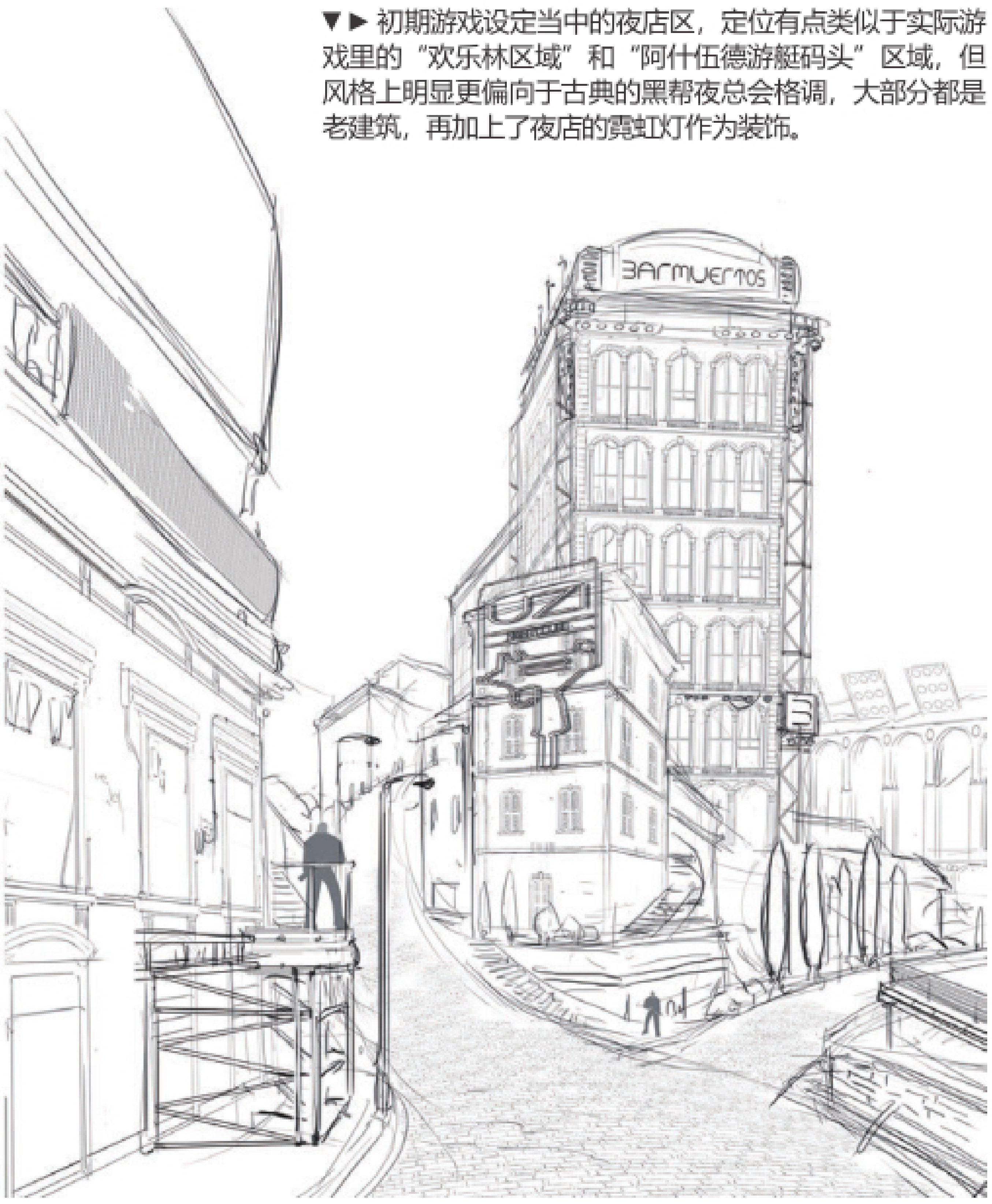
◀既然赌场区有霸气的大酒店，自然也有不那么入流的贫民区，这里的建筑更为低矮，Steve Carruthers 设计时甚至还考虑到了战警们在上方跳跃移动时的走向。

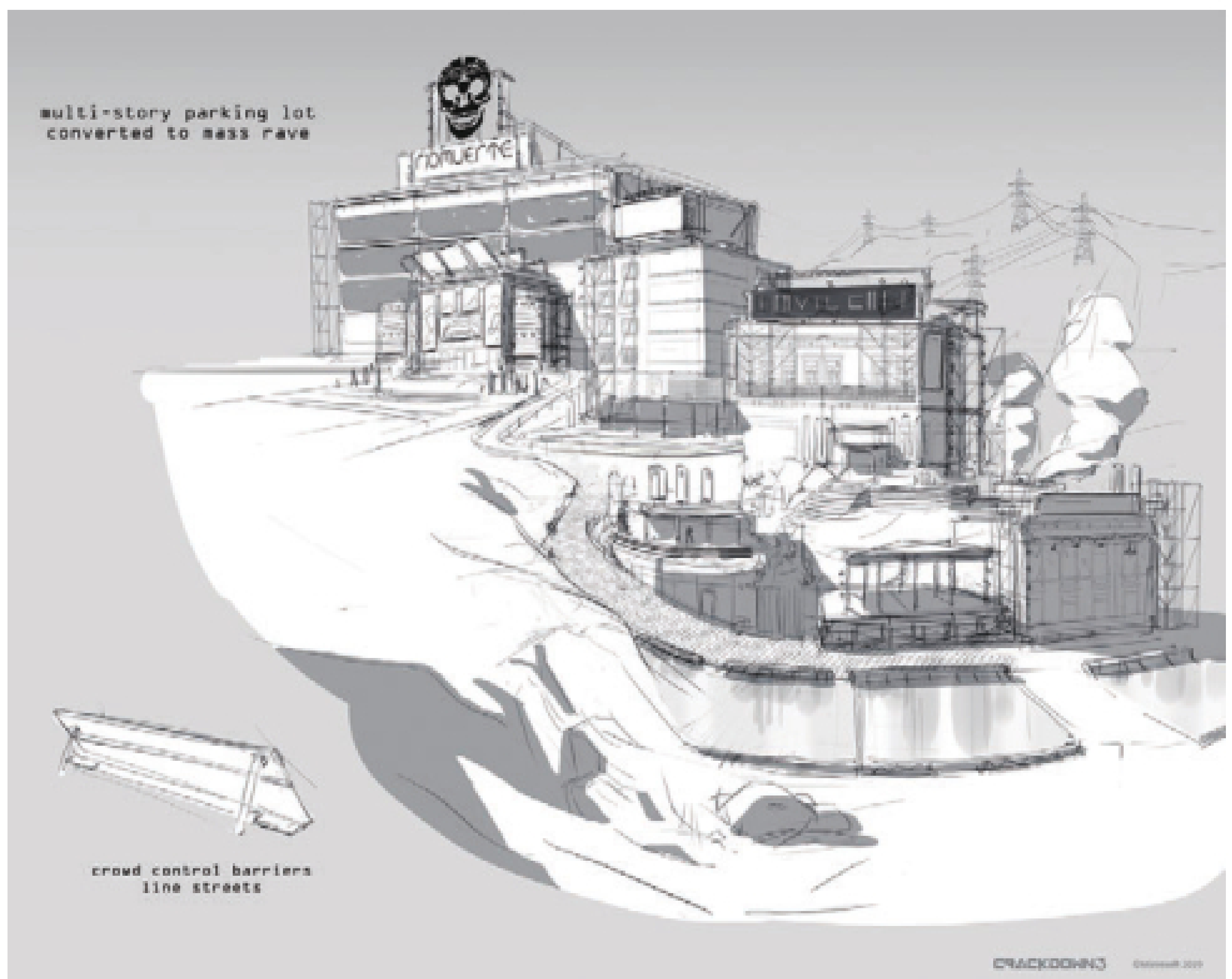


▼巨大的蒸馏罐，第一眼看上去可能会让大家觉得有点眼熟，因为实际游戏当中需要摧毁的奇美拉提炼厂区域当中，也有类似的燃料罐，造型上有所参考，不过尺寸并没有设定图中那么大。



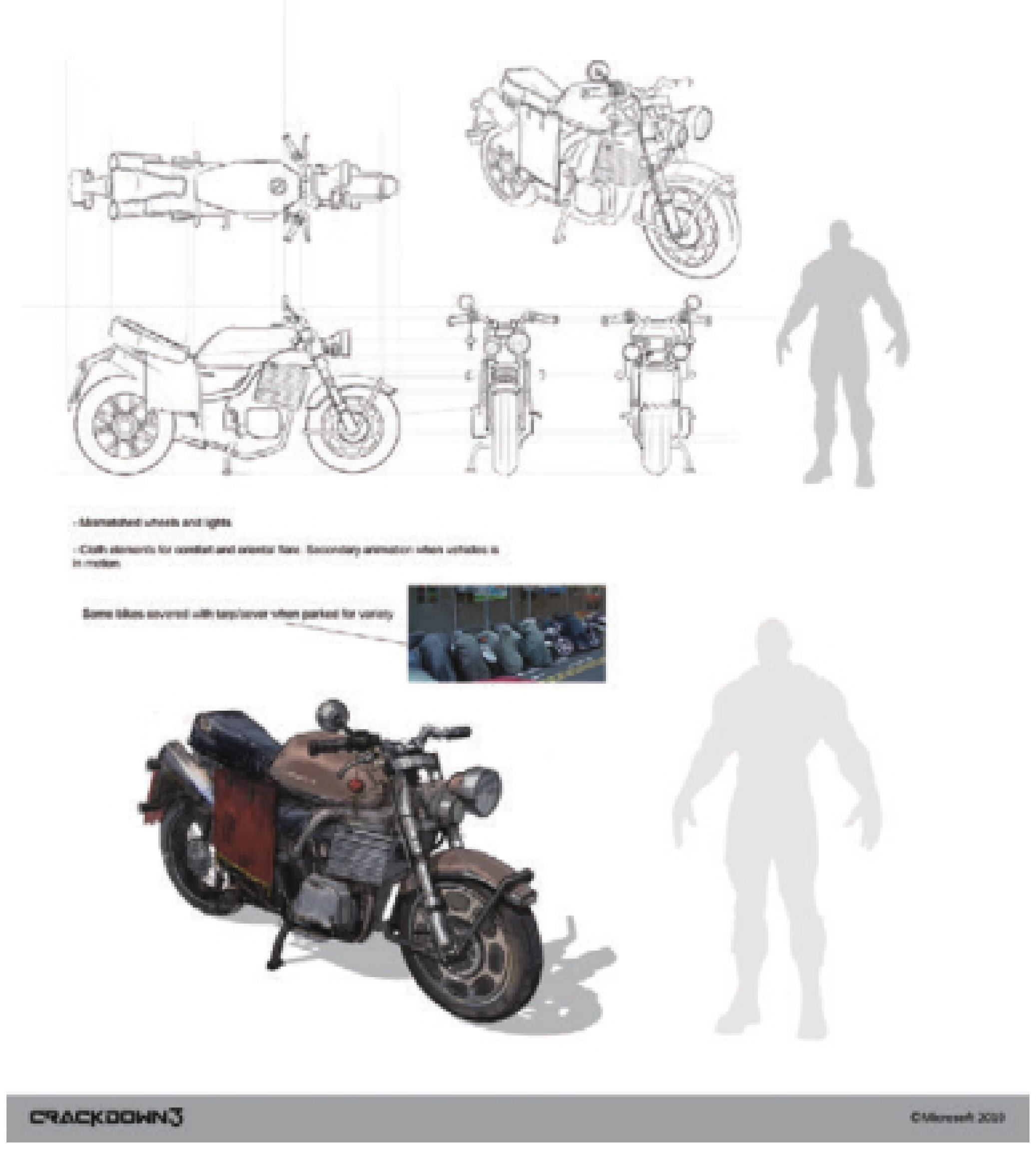
▼►初期游戏设定当中的夜店区，定位有点类似于实际游戏里的“欢乐林区域”和“阿什伍德游艇码头”区域，但风格上明显更偏向于古典的黑帮夜总会格调，大部分都是老建筑，再加上了夜店的霓虹灯作为装饰。



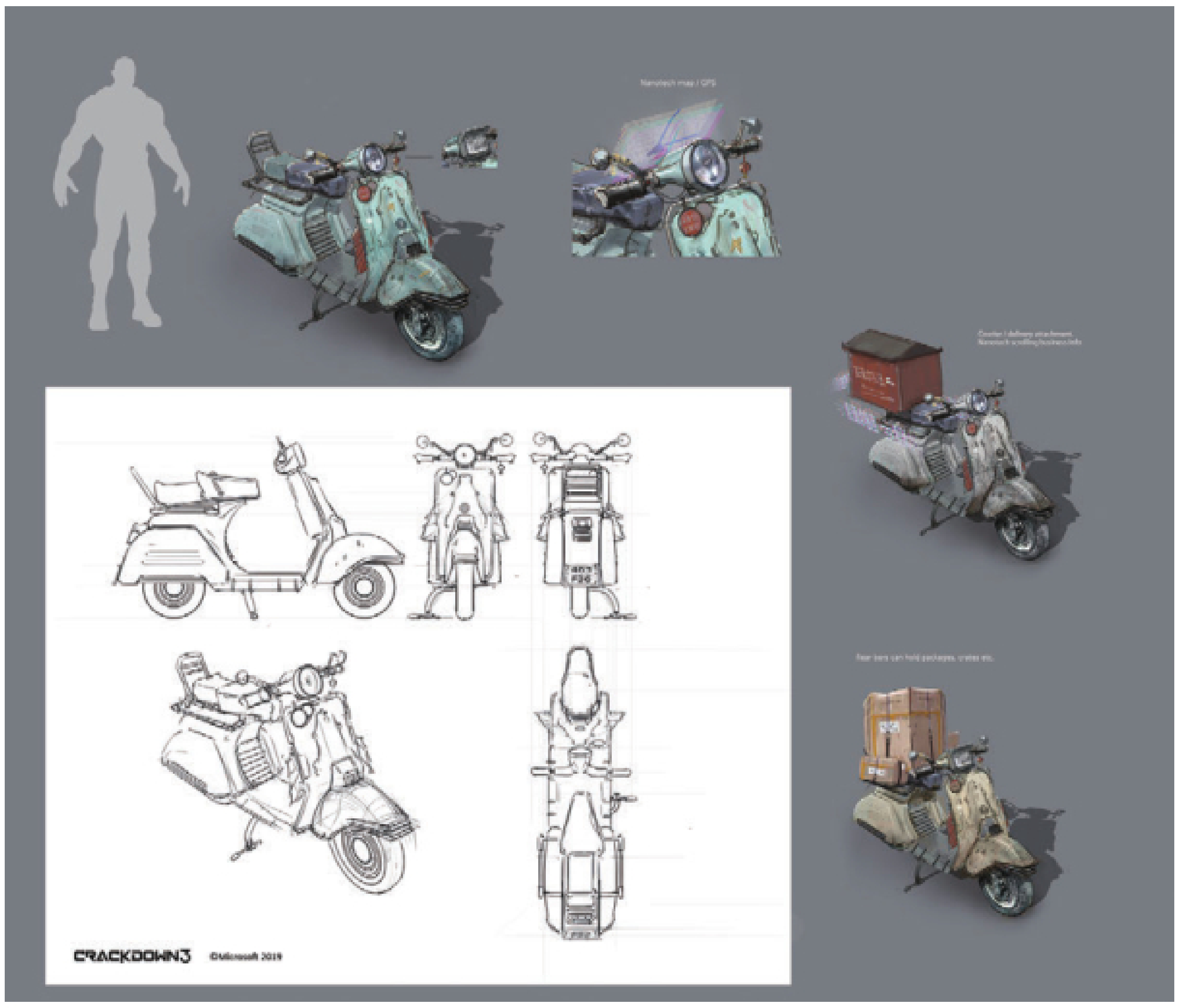




►夜店的户外舞池区域概念图，阿什伍德游艇码头的屋顶舞池区域有类似的影子，但是并没有概念图中的那种狂热的味道。



▲除了游戏因为主题变化而没有放进场景当中，很多载具也因为游戏本身的主题变化而失去了现身的机会，例如游戏里面都是些偏科幻风格的载具，于是这台帅气的摩托车就没有了登场的机会。



▲类似摩托车待遇的还有这种送外卖小哥风格的小绵羊摩托车，应该是亚洲黑帮主题区域里的常见载具，同样失去了踪影。



◀在各种设计概念图的“残骸”里面，这张亚洲黑帮区域的俯瞰图反而是得到保留元素最多的一个，包括在区域上方环绕的列车轨道、巨大的红色投影和建筑的密度等等。想想要是本作能够用概念原画当中的方案来和大家见面，应该也是蛮带感的一款作品。

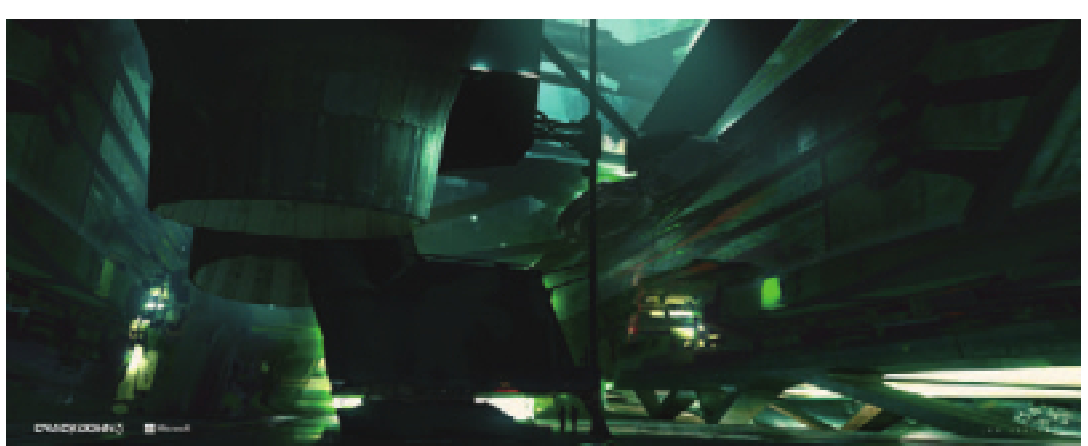
●场景印象概念原画

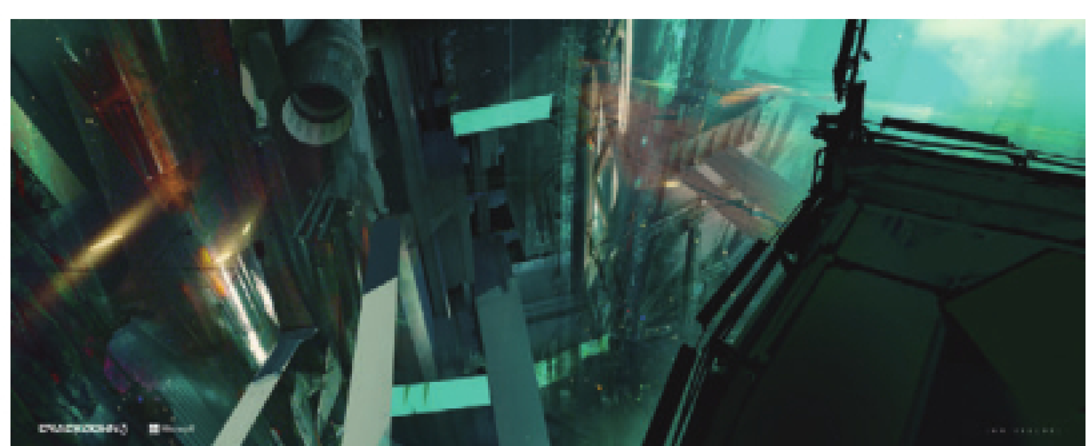
画师：Jan Urschel

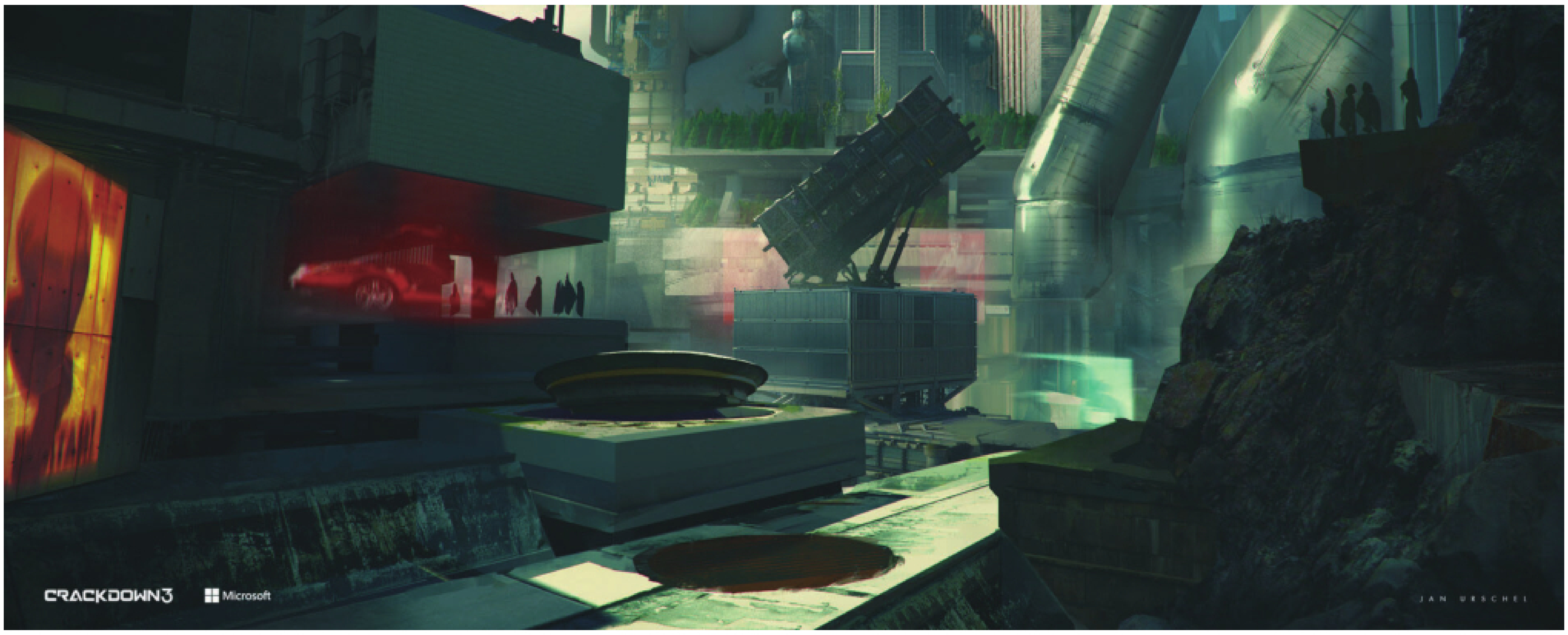
工作范畴横跨电影工业和游戏产业的 Jan Urschel 是一位自由概念原画艺术家，他擅长于创作场景当中特定角度的具体印象原画，并且在细节塑造和氛围的把握上颇有心得。和 Steve Carruthers 类似，他也是在很早期（2014 年）就参与到了《除暴战警 3》的开发当中，因此他笔下的许多画面都未能最终呈现在游戏当中，实在是令人惋惜。

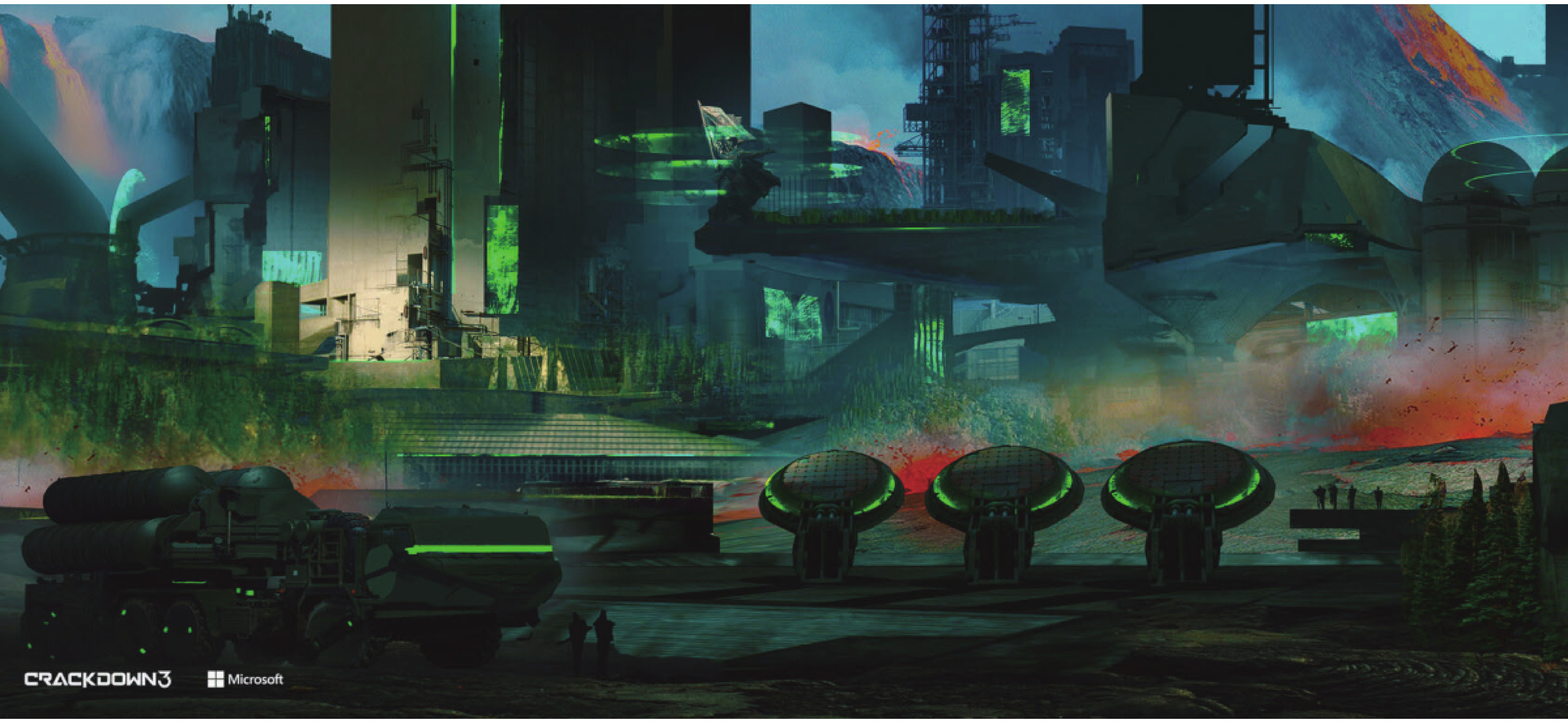
▼虽然没有特别注明，但这三张概念原画应该就是对应游戏当中的“万神殿”区域，从设定原画中看也是最终确定了游戏主基调的其中一个区域，不过在实际游戏当中风格变得更明亮，失去了原画当中那种属于赛博朋克风格的颓废感。

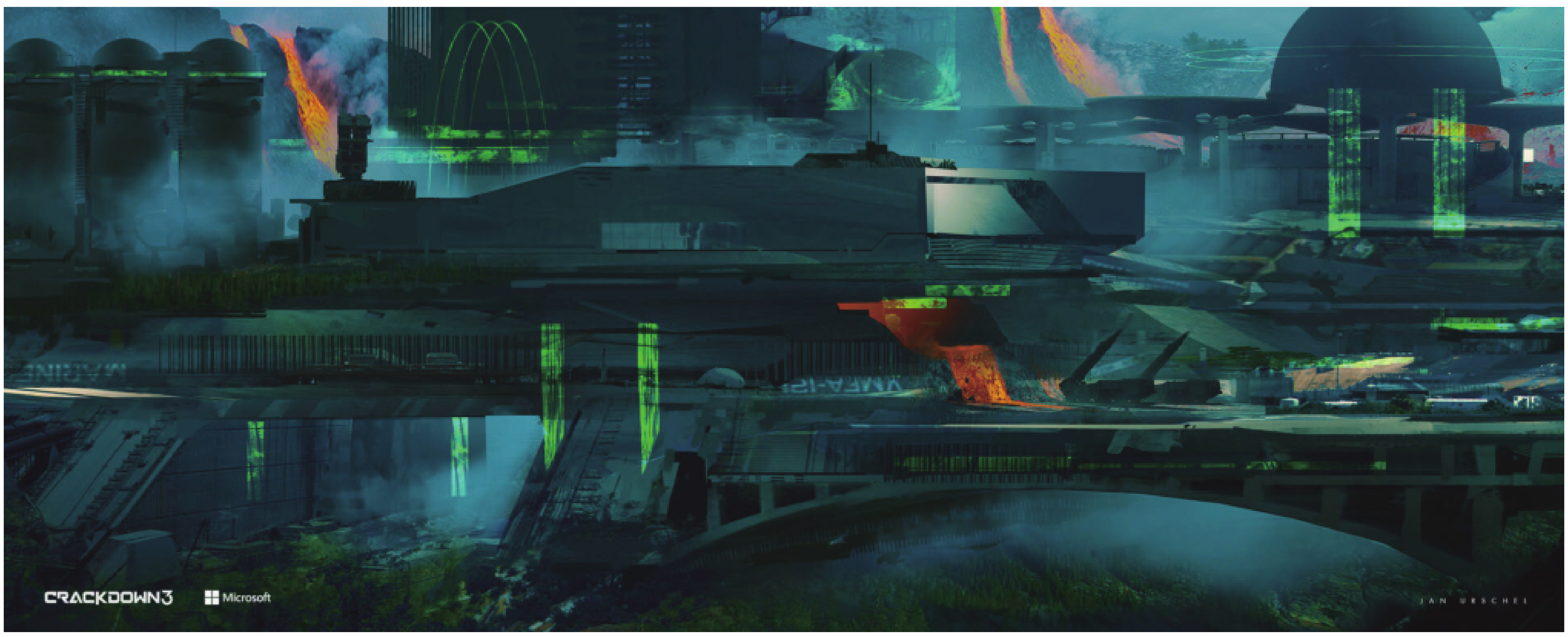










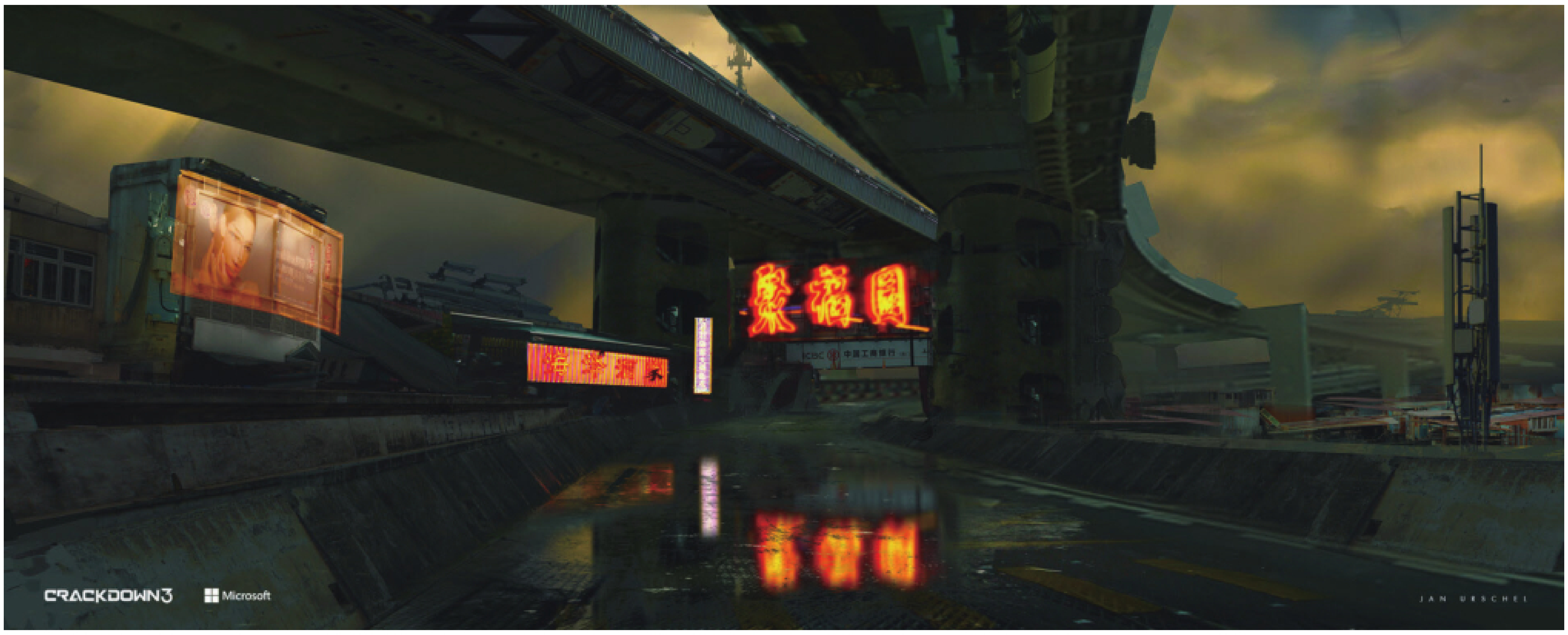


▲军事风格、工业风格和未来风格混合的区域，这三张概念原画也并没有最终继承到游戏当中，但是部分元素得到了沿用，例如远程防护导弹发射台被做成了其中一种需要攻打的据点，工业氛围被嫁接到了更肮脏硬朗的“可汗伤疤”区域。









▲这应该是最令我们中国玩家感到遗憾的四张设计概念图，Jan Urschel 参考了东京、香港和台湾等亚洲城市的结构以及印象，创造出了亚洲黑帮区域里迷人的风貌，无论是房屋还是招牌都有种带着熟悉味道的异域感。不过我们也得吐槽一句，Jan 你对“聚福园”这三个字是有什么执念，怎么每张图里都有这个招牌？（笑）

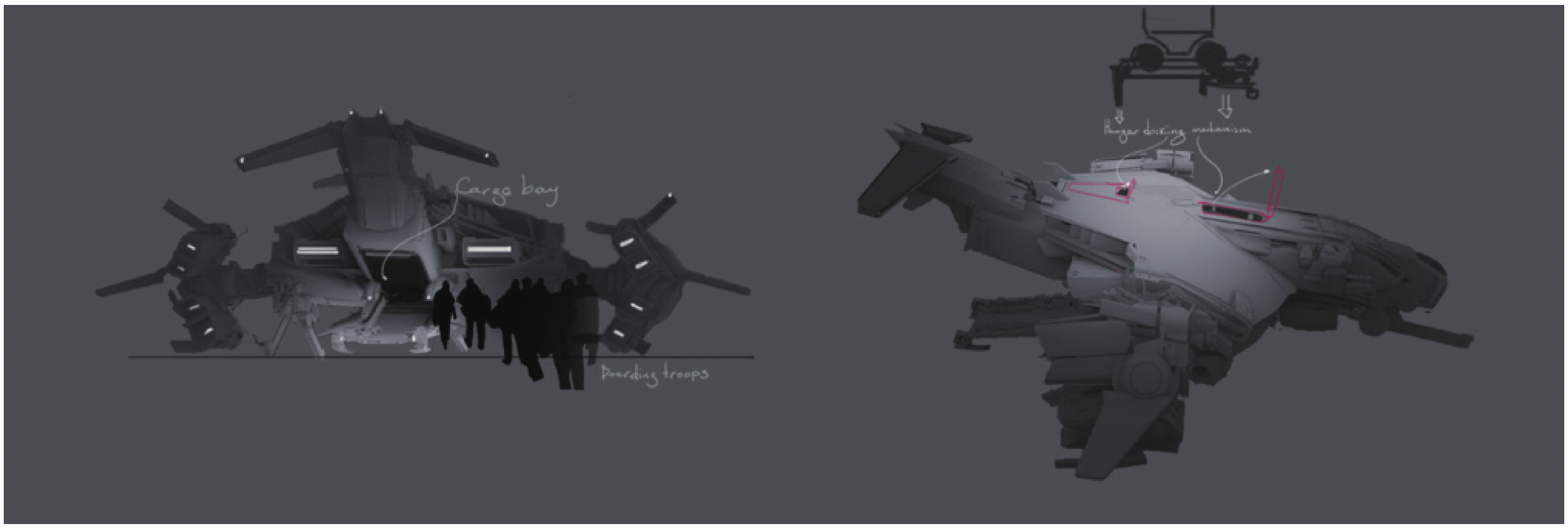
●室内场景概念原画 + 载具概念原画

画师：Andrian Luchian

概念原画设计师 Andrian Luchian 对于创作和设计各种有着精密结构和丰富细节的载具以及科技造物有着丰富的经验，所以他也被邀请参与了有着科幻元素的《除暴战警 3》的创作。他负责了两个比较关键的内容，成品虽然在游戏当中占的比例不大，但的确是令人印象深刻。



◀游戏当中一开头玩家就会看到的特工组织简报室，这里也是作为本作代言人的 Terry Crews 扮演的贾克森特工在剧情当中展现自己魅力的地方。





◀▲这艘小型载人飞船从配色上看原定是作为除暴战警们的载具而设计，不过在实际游戏当中因为没有属于特工机构一方的飞行载具，反而变成了敌人飞行载具的造型来源。



▶▼特工机构的飞天航母战舰，造型非常霸气，前文提到过的简报室其实就是位于这艘航母的内部。不过可惜的是造型如此精致的一艘大型载具，在故事开头就被“剧情杀”了……



简述“蜘蛛宇宙”

文：稀饭 & 秋沙雨　美编：Juxi

《蜘蛛侠 平行宇宙》这部电影的口碑大爆发和获奖无数，让原本只是吸引了一部分观众和忠实超级英雄爱好者的动画作品一下子变成了潮流的热点，也成为了漫威在动画电影领域的一个新的里程碑——虽然功劳更多的应该归算在手握版权的索尼身上。不过对于真正的漫画迷来说，这部有着大胆的美术风格和精彩的动作设计的作品，还有着一个重要的意义，那就是向漫画领域之外的观众介绍了一个非常有趣的事物——蜘蛛宇宙（Spider-Verse）。

到底这个充满了不同蜘蛛侠的多重宇宙概念是如何诞生的？在它旗下的连载又有哪些？它还有着什么样独特的设定和有趣的角色？在本文当中，就让我们简单地来为大家介绍一下。

蜘蛛宇宙的由来

SPIDER-VERSE

●年轻的概念

和我们经常提及的各种资历久远的超级英雄以及他们背后的设定比起来，“蜘蛛宇宙”是一个非常年轻的概念，如果只算漫画推出的时间，那它只有大约 4 岁，因为首本以此为名的漫画是在 2014 年的 11 月推出的。

不过严格来说，创作不同版本蜘蛛侠的尝试在其诞生的多年里一直都是漫威最爱干的事情之一，之前我们曾经在 UCG 上推出过的“蜘蛛侠”特企里就提到过好几个不同版本的蜘蛛侠，例如在《蜘蛛侠 平行宇宙》里担当主角的“终极蜘蛛侠”迈尔斯（他在去年 9 月上市的《漫威蜘蛛侠》游戏里也有登场，大家都还记得吧？）和彼得·帕克的克隆体本·莱利化身为的猩红蜘蛛等等。而蜘蛛宇宙的概念则是在这种尝试的基础上进一步放开了漫画编剧和画手们的限制，其概念从定位上来说，最好的例子就是诸多蜘蛛侠变体当中的蜘蛛侠 2099——即米格尔·奥哈拉（Miguel O'Hara），他是从 2099 年的地球 -928 穿越而来，所以在他所属的时间段里，会有很多未来版的蜘蛛侠经典反派登场，而他自己本身作为蜘蛛侠的能力也和彼得·帕克有一定的差别，这种保持蜘蛛侠特色又加入诸多新元素的创作方式构成了蜘蛛宇宙当中创作新角色的法则。



▲蜘蛛侠 2099。

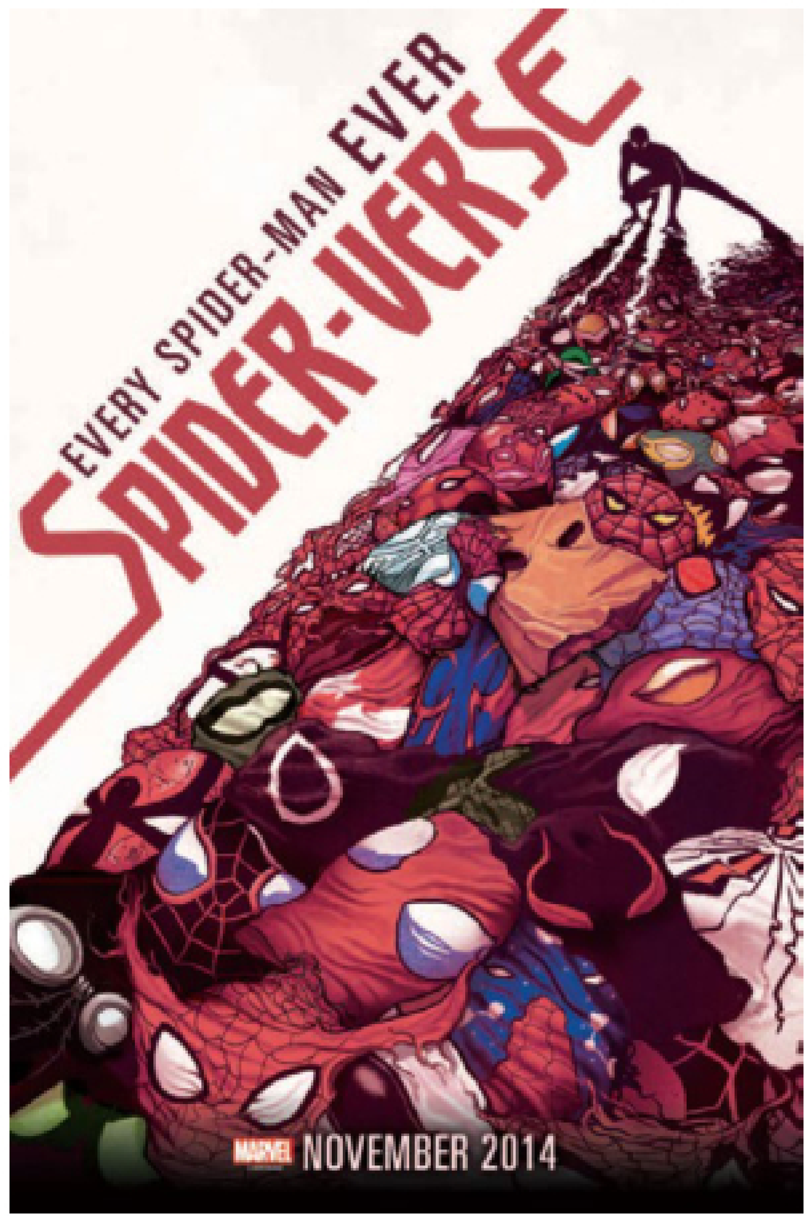
灵感的爆发

虽然蜘蛛宇宙的概念比较新，但是平行世界这个概念其实一直都根植在漫威宇宙的世界观当中，不同版本的蜘蛛侠存在于不同序号的漫威宇宙当中——一般都是以地球＋数字为编号来区分（例如主要的漫威宇宙是地球-616），而《蜘蛛宇宙》所对应的大事件只是把这些蜘蛛侠更为系统化合理化地聚集在了一起，因此这个连载当中出现的部分蜘蛛侠角色其实并非是新角色。例如之后在《蜘蛛侠 平行宇宙》电影中耍了好大一把帅的暗影蜘蛛侠和卖了好大一波萌的蜘猪侠，分别是来自于2009年推出的《暗影蜘蛛侠》和1983年的《漫威传说 彼得·波克领衔主演 惊奇蜘猪侠》，而另外一些在故事当中出现的蜘蛛侠也是来自于不同的作品系列，例如走文艺复兴风格路线的漫画《漫威1602》里登场的“蜘蛛”（The Spider，本名为彼得·帕奎尔），以及在蜘蛛侠自己的连载里出现过的朋克蜘蛛侠（Spider-Punk）等等。

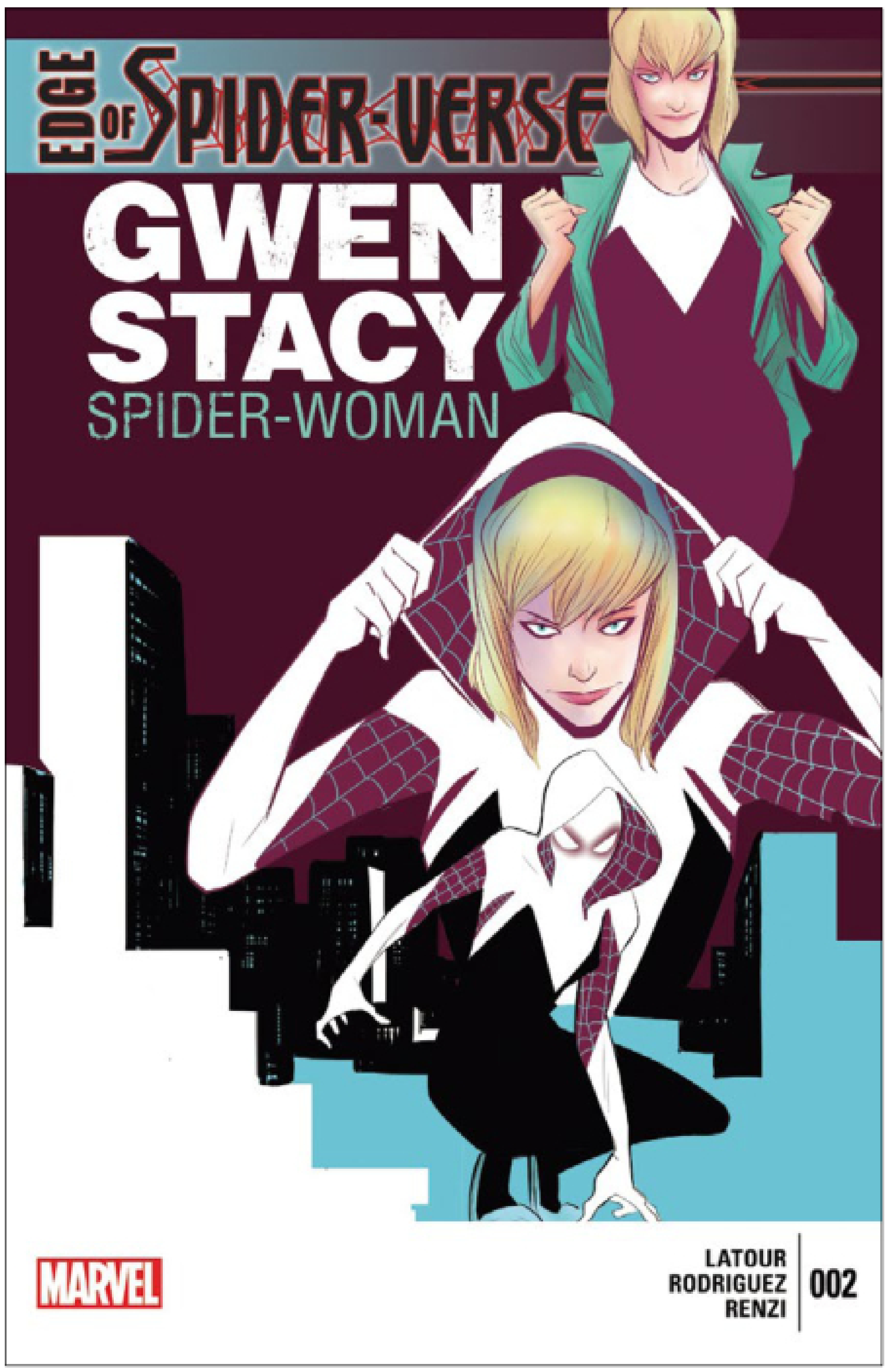
但这个系列的一大看点，恰恰就是那些在漫画当中单独创造出来的变体版蜘蛛侠，他们此前并没有在漫威宇宙中出现，是在《蜘蛛宇宙》连载期间推出的迷你短篇合集当中首次登场，而鉴于这些迷你故事往往是纯粹用于填充蜘蛛宇宙的世界观，而不需要和大事件紧密联系，所以编辑们写起故事来更是大开脑洞，创造了许多非常有趣的蜘蛛侠，下面我们就来谈谈其中的几个。



▲朋克蜘蛛侠是其中一个人气颇高的变体版蜘蛛侠，所以在《蜘蛛宇宙》的续篇《蜘蛛末日》中，他在衍生漫画《蜘蛛末日边缘》里得到了一期单独的故事。



▲《蜘蛛宇宙》的其中一个封面，上面展示的面具分别代表了不同版本的蜘蛛侠——是的，就连那个挖了两个洞的纸袋也是其中一位蜘蛛侠的“头罩”。（笑）



▶《蜘蛛宇宙边缘》第二期的封面，蜘蛛格温用她那酷炫的造型首次登场——这时候她甚至都还没有正式定名，只是被称为格温·史黛西版的蜘蛛女侠。

全新的格温

关于蜘蛛格温的崛起，之前在UCG上的蜘蛛侠特企当中我们已经有比较详尽的介绍，所以这里只谈一下一些基本的信息。首先，她是诞生于《蜘蛛宇宙》的前置衍生刊物《蜘蛛宇宙边缘》（Edge of Spider-Verse）的第二期，她也是这一期的惟一主题。然后，蜘蛛格温的世界（地球-65）里也有彼得·帕克，但他不是蜘蛛侠，反而因为使用蜥蜴血清而变成了这个世界里的蜥蜴（Lizard，在主世界的版本一般被称为蜥蜴博士）。最后，在她的世界当中，很多漫威宇宙里的角色身分都有了不同的变化，例如夜魔侠变成了邪恶的律师默多克，专门为金并办事，而惩罚者则变成了警探卡索尔，致力于追捕蜘蛛格温。

如果只是看设定，蜘蛛格温其实和其他变体蜘蛛侠比起来并没有太出挑的地方，但是她有着很潮很酷炫的超级英雄制服——这一点相信大家在《蜘蛛侠 平行宇宙》里已经有非常直观的感受了，另外用格温这个大家既熟悉又陌生的视角重新审阅作为蜘蛛侠和一位普通女孩子的生活，的确会给人不一样的观感，于是蜘蛛格温毫无意外地走红了起来，成为了近年蜘蛛侠系角色的一个人气新增长点。



▶一边要行侠仗义一边要兼顾自己和朋友组的乐队，变成蜘蛛侠的格温和主世界的彼得一样难以兼顾自己的双重生活。

漫威为了庆祝她的诞生，还干脆推出过一次大范围的变体封面活动，让不同的画师在不同的超级英雄连载当中画一个蜘蛛格温风格版的变体英雄。结果他们还捡到宝了，在死侍的连载漫画《死侍的秘密战争》第二期变体封面上，画师 Chris Bachalo 创造了一个有着死侍式服装风格和蜘蛛格温制服主题配色的女版死侍，结果这个当时连任何具体角色设定都没有的变体角色就因为这个成功的形象而火了起来，成了 Cosplay 圈子里的热门角色。

察觉到这个角色潜力的漫威迅速跟进，于是另外一个人气角色格温侍（Gwenpool）随之而诞生，虽然人气肯定不如蜘蛛格温，但依然拥有属于她自己的一群粉丝，也算是从一个侧面证明了格温侍这个角色在外观上的成功之处吧。



▶如果说蜘蛛格温的人气十足是有心栽花，那格温侍的走红就真的是无心插柳了。

●孤独的少女

《蜘蛛侠 平行宇宙》上映之后，片中的两位女性蜘蛛侠对于非漫画圈子的观众来说都是新面孔，因此也引来了不少关注，不过其中蜘蛛格温或许因为是在欧美地区普遍认知度相对较高，在 Google 上的搜索量增长并不大，但是另一位同样是出身于《蜘蛛宇宙边缘》连载的女蜘蛛侠搜索量暴增了几十倍，迎来了一次地震级的人气爆发，那就是驾驶着“蜘 // 蛛”机甲（SP//dr）的潘妮 · 帕克（Peni Parker）。

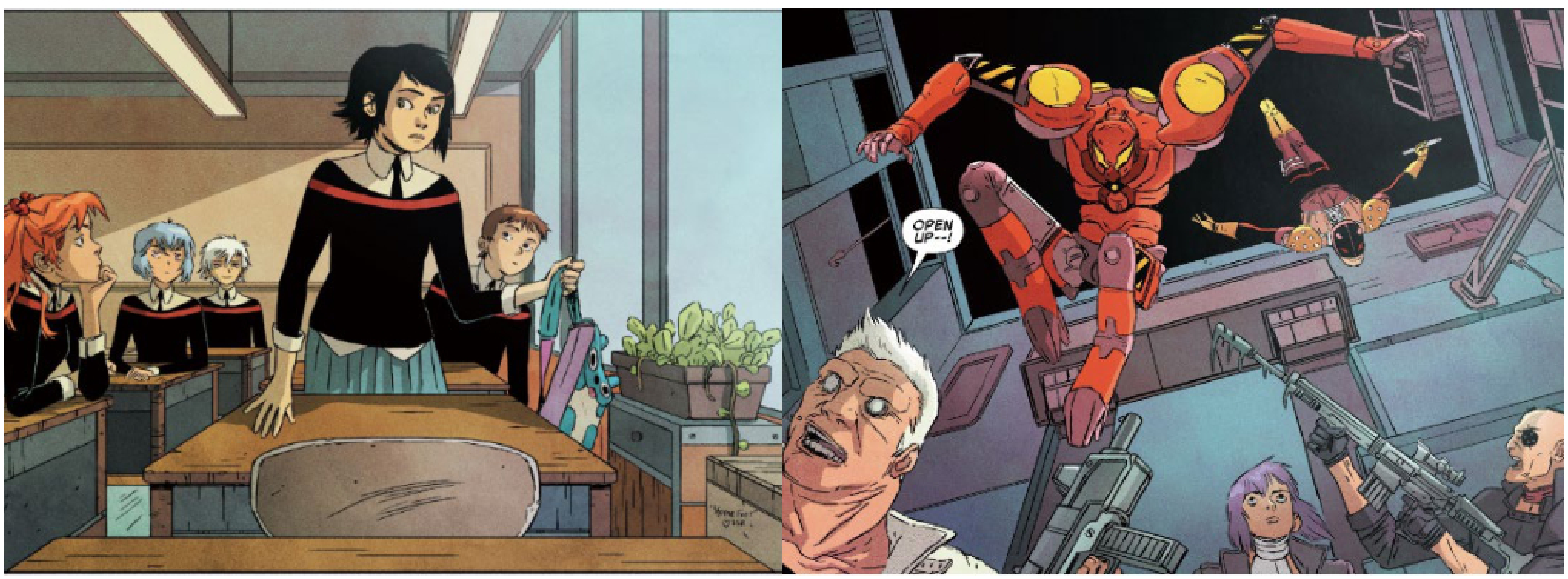
不过虽然潘妮的人气急剧上升，对于早已熟悉她的漫画粉丝来说这个过程却有点讽刺，因为她的形象和漫画的造型，其实有着很大很大的差别，甚至严苛点的粉丝可能会直言两者根本不是同一个角色。原因说来也简单，漫画版的潘妮·帕克，其实是一个用于致敬《新世纪福音战士》（即《EVA》）的角色，所以她在漫画当中的故事，其实是相对阴暗的。

她的故事刊登在《蜘蛛宇宙边缘》第五期，设定的基调其实会让有看过《EVA》的读者非常有既视感：蜘 // 蛛是一台有特定基因的驾驶员才能够操纵的机甲，而它的驾驶者原本是潘妮的父亲，但在潘妮只有 9 岁的时候，她的父亲就在执行任务的过程中去世，而她是惟一剩下能够驾驶这台机甲的人，作为代价，她必须让构成这台机甲的另外一部分——一只受过辐射影响的蜘蛛咬她一口。年纪轻轻的潘妮，就此走上了超级英雄的生涯——虽然过程有些差别，但这故事的脉络其实和《EVA》里碇真嗣的遭遇颇为相似。而且画师似乎还生怕读者们不知道漫画是在致敬《EVA》，于是在画潘妮在课室中被突发任务叫走的这一幕时，把她身边的几个同学都画成了《EVA》里的主要角色、包括真嗣、明日香、绫波丽和渚薰，而在另外一个分镜里更是夹带私货，把几个匪徒画成了《攻壳机动队》里的巴特、草薙素子和斋藤。

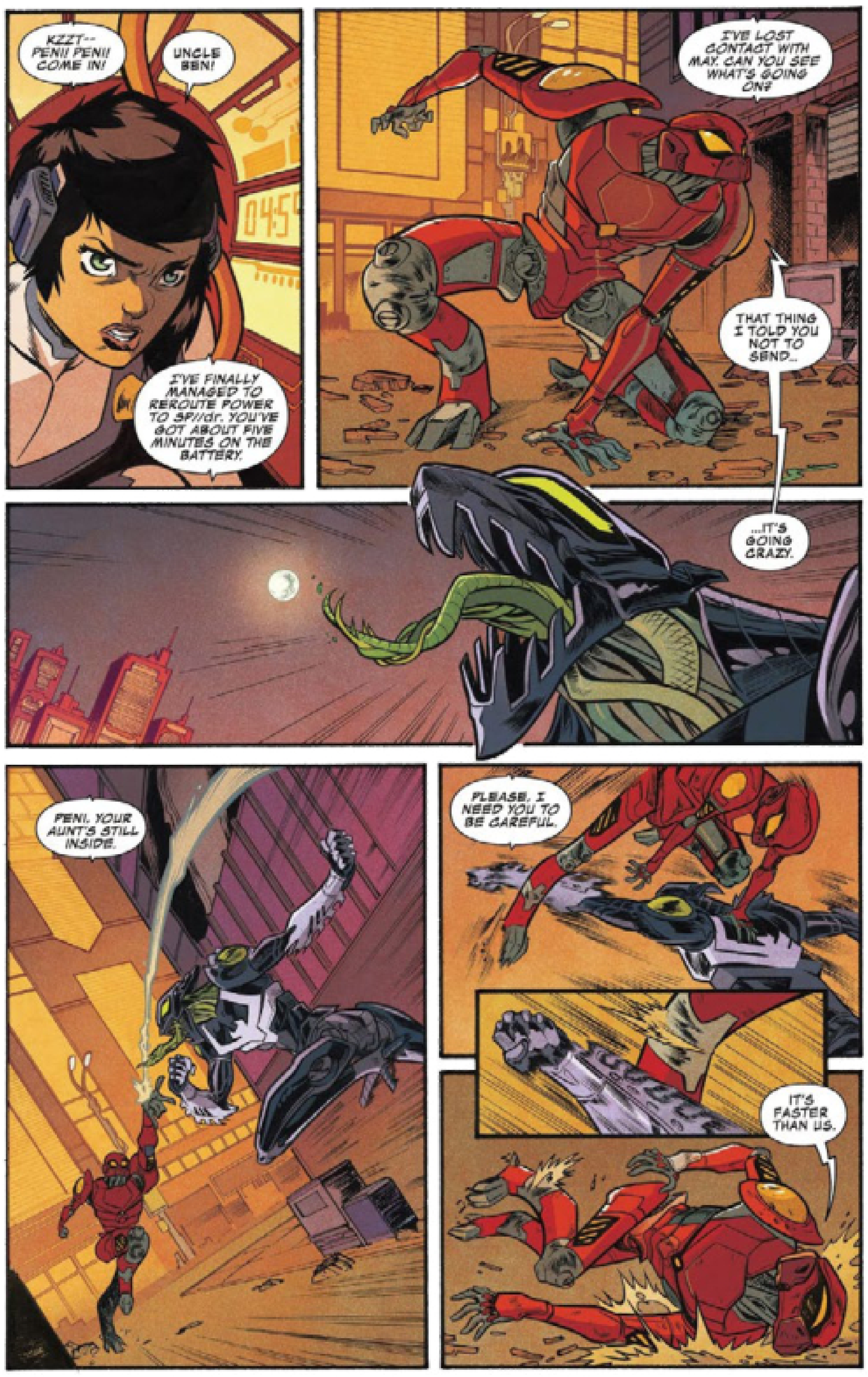
虽然故事不是那么阳光，但因为是对《EVA》的致敬，潘妮 · 帕克起码还是在粉丝们的心目中留下了一点印记，因此在 2018 年的《蜘蛛宇宙》大事件续集《蜘蛛末日》的衍生漫画《蜘蛛末日边缘》当中，潘妮的故事得



■“和其他人完全不是一个画风”这句话放在《蜘蛛侠 平行宇宙》里的潘妮身上真是在适合不过了。



▲蜘 // 蛛的故事里对于《EVA》和《攻壳机动队》的致敬都非常直白——甚至可以说是有点露骨了。



到了延续——不过仍然只是一个短篇。这次的故事当中加入了名为“毒 # 液”（VEN#m）的二号机。然而熟悉蜘蛛侠漫画原作的读者恐怕听名字都知道这机器是有问题的，它其实是一个单独的意识体，所以在战斗中迅速失控，不但吞噬了自己的驾驶员，还把前来抢修的梅婶——潘妮为数不多的亲人之一也融合到了体内，哪怕最终潘妮驾驶蜘 // 蛛击败了毒 # 液，也挽救不了梅婶。

和这个原版一比，《蜘蛛侠 平行宇宙》里潘妮的人设就显得好接受多了，不但蜘 // 蛛机甲的造型和潘妮的造型都变成了日系的 Q 萌，前者还干脆有自己的 AI（或者可以理解为是机甲里的蜘蛛的思维？），故事背景也删除了黑暗的元素，让她看起来更像是日本动画里那种个性十足的天才系少女。当然，虽然原作粉丝未必会很看得上这个新版本的潘妮，但至少在这个有六位蜘蛛侠登场的故事当中，她的个性还是得到了很好的体现，也算得上是一种成功吧。

◀潘妮正在驾驶蜘 // 蛛与失控后的毒 # 液对战，后者的造型和《EVA》中暴走的初号机颇有些神似。

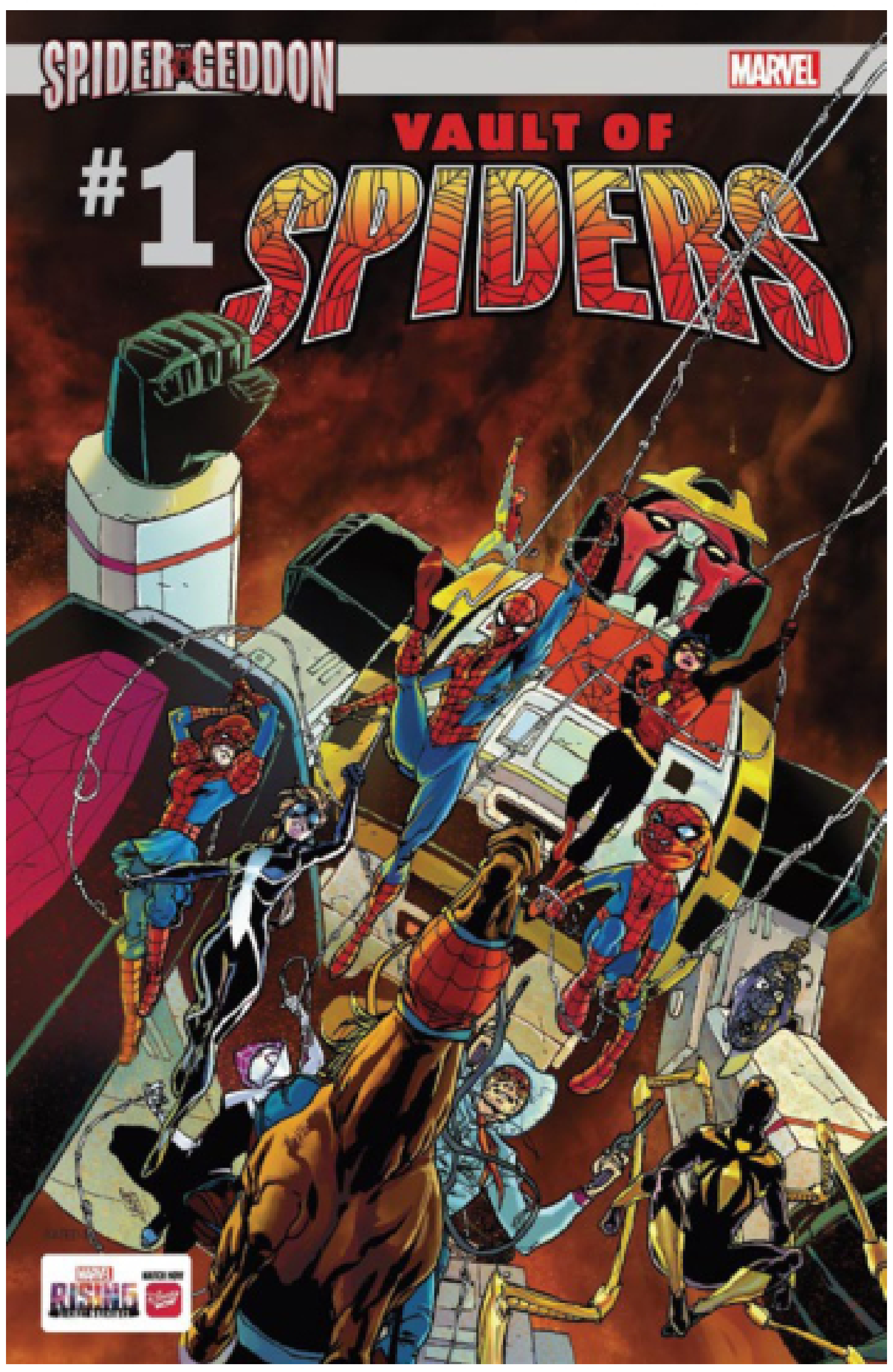


▲其实比起潘妮本人，光靠表情动画就能卖萌的蜘 // 蛛机甲可能才是动画里最大的亮点。

●有趣的变体

如果说蜘蛛格温和潘妮某种程度上还是在延续蜘蛛侠故事的超级英雄“配方”，那么在另外几个比较令人印象深刻的故事当中，剧情的脉络就不那么正统了，下面我们就来谈一谈这些有趣的“蜘蛛侠”。

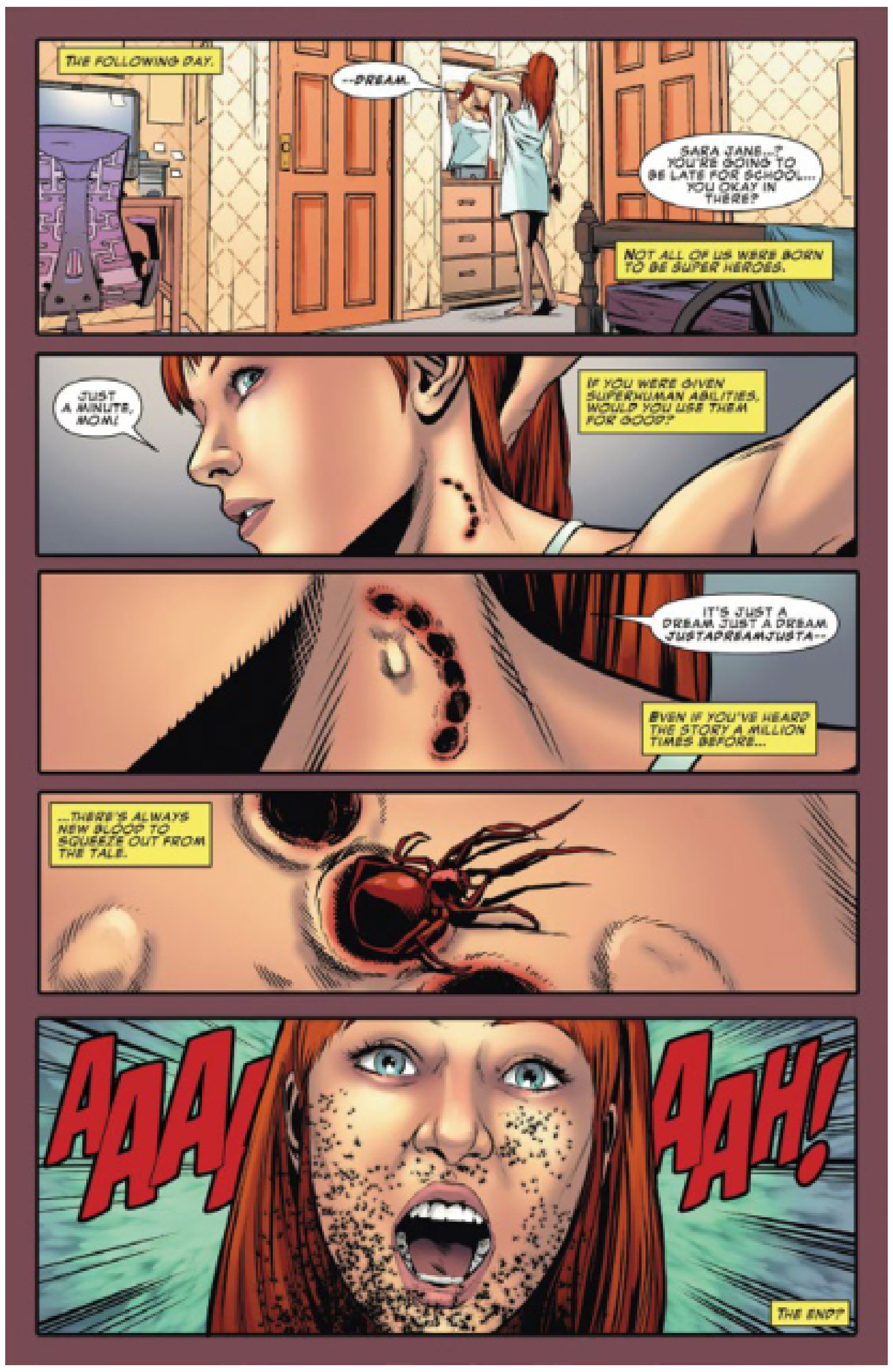
1. 蜘蛛怪：出自《蜘蛛宇宙边缘》的第四期，故事前期的脉络和人物的结构与蜘蛛侠的常规故事非常类似，主角是彼顿 · 帕内尔（Patton Parnel，对应彼得 · 帕克），性格设定上和彼得 · 帕克挺类似，也是一位内向的孩子，不过他的境况比彼得还糟，因为他除了父母双亡，作为监护人的泰叔（Uncle Ted）是一位有暴力倾向的中年男子，经常因为各种小事殴打彼顿。作为邻居的莎拉 · 简（Sara Jane，对应玛丽 · 简）非常同情他的遭遇，并经常借故接触彼顿，甚至在一次参观亚氏企业（ALCORPS，对应奥氏企业）的过程中带着彼顿一起闯入这家公司的实验室，试图释放里面的实验动物以让他们躲过那些不道德的试演。



▲《蜘蛛末日》的衍生漫画《蜘蛛之穹》第一期的封面，上面的角色里甚至包括东映版蜘蛛侠的机器人座驾“雷欧帕顿”。



▲被蜘蛛咬了之后正处于身体变异状态的彼顿痛苦得卧床不起，结果却被泰叔拿来当做施暴的借口。



▶变成蜘蛛怪的彼顿被穿越到这个宇宙的魔伦杀死，但逃过一劫的莎拉·简却发现自己已经被这个怪物的后代寄生了！

彼顿在这个过程中被一只作为试验品的蜘蛛咬伤，身体发生了变化，但是之后的故事走向就比传统蜘蛛侠故事要可怕太多了。蜘蛛的毒液把彼顿变成了一只人形的蜘蛛怪，他开始对活物产生了强烈的食欲，一开始是吃老鼠，然后是家里的猫，接着是他家所在街区的各种宠物，甚至最后连人都不放过，泰叔变成了他繁殖蜘蛛后代的预备食粮，而不幸被他咬了一口的莎拉·简体内也开始大量繁殖出小蜘蛛，故事就在这个可怕的画面当中迎来了终结。

2. 蜘蛛钢铁侠：出自《蜘蛛宇宙边缘》的第三期，虽然这里将其译为“蜘蛛钢铁侠”，但其实只是意译，这位英雄的代号仍然是“Spider-man”，不过他采用了机械盔甲而不是制服作为自己的战衣，为了将他和穿着钢铁侠制作的战服的蜘蛛侠(一般被称为“钢铁蜘蛛侠”，即Iron Spider)区分开来，故采用了这个译法。

他的真实名字也不是彼得·帕克，而是亚伦·艾克曼（Aaron Aikman），是一位才华横溢的科学家，通过研究把他自己的基因和蜘蛛的基因融合在一起，获得了蜘蛛的力量。不过他同时也靠着自己出众的工程学头脑，为自己设计了一套蜘蛛战服，拥有许多独特的功能，除了几乎每个蜘蛛侠都有的蛛网发射器，他还有带电击器的腰带，带喷射器的靴子和能够模拟蜘蛛眼球视野的多视角头盔等等。

不过他作为英雄的下场可不太好看，在发现自己的前女友被附身在她女儿身上的邪恶灵魂 Naamurah 所控制，并不断绑架城市中的居民改造为其控制的傀儡时，他本想要去阻止这个怪物，却不幸碰到了在《蜘蛛宇宙》大事件中不断穿越平行宇宙狩猎蜘蛛侠的大反派之一：魔伦（Morlun）。虽然漫画里没有直接描述蜘蛛钢铁侠的下场，但却在漫画末尾表示他所在的世界被 Naamurah 泛滥的傀儡大军所毁灭，所以他应该是被魔伦杀死了。

3. 蜘蛛群侠：这“位”在《蜘蛛末日》当中才登场的蜘蛛侠在设定上可谓是无比大胆——虽然漫画粉丝们应该能够看出其设定的灵感来源。



▲这一页漫画的左侧展示了亚伦·艾克曼的战甲上的各种元素，科技含量明显高于其他蜘蛛侠的制服。



▲正准备去拯救世界的蜘蛛钢铁侠却正面遭遇了前来猎杀他的魔伦，他所在的世界因此失去了最后的希望。



▶蜘蛛群侠在和绿魔党战斗时被击伤，却只是让制服里的蜘蛛一涌而出，吓跑了敌人。



▶在实验室参观的彼得惨遭意外，掉落在蜘蛛群中，失去了自己的肉体。

“他”在《蜘蛛之穹》(Vault of Spiders) 的第二集中登场，外表看似只是一“个”普通（相对而言）的蜘蛛侠，对抗的也只是肆虐在纽约的绿魔党，甚至连潜在恋爱对象都还是格温·史黛西。但是这“个”蜘蛛侠又是最出彩的变体蜘蛛侠之一——大家都注意到笔者在前文当中故意对每一个数量单位和人称单位使用了双引号吧？原因很简单，一般的蜘蛛侠是指拥有蜘蛛能力的人类，而蜘蛛群侠则是一群伪装成人的蜘蛛！

他——或者应该说是它们原本的确是彼得·帕克，一位有着科学头脑的年轻人，但是当他在参观有着各种先进技术的地平线实验室时，却因为事故而落入到了一群被辐射持续射击的蜘蛛当中，当场死亡。但是这群蜘蛛却吸收了彼得的意识，化为了一种有着奇特联系的群体意识，它们自称“蜘蛛侠”，把自身包裹在一套战服里，伪装成人类的样子行侠仗义。

这个设定看似很离经叛道，但其实漫威已经不是第一次用了，上一个有着如此特点的角色名叫卡尔·金 (Carl King)，他是在《蜘蛛侠的一团乱网》(Spider-Man's Tangled Web) 这个连载漫画当中登场。卡尔目击了彼得·帕克被蜘蛛侠所咬的过程，又通过之后出现的蜘蛛侠推断出了那个就是彼得，并且想要获得和他一样的力量。所以他花了点心思，找到了那只咬了彼得的蜘蛛。虽然蜘蛛已经死了，但卡尔很大胆地把其吃了下去，觉得可能会产生和彼得被咬后类似的作用。

某种程度上，卡尔猜对了，那只受过被辐射过的蜘蛛的确产生了作用，但效果显然和彼得不太一样。他的身体逐渐崩溃，变成了一群蜘蛛，而且这些蜘蛛都共享着卡尔的意识，而且他还可以通过吞噬其他人来进一步增殖蜘蛛的数量——是不是和蜘蛛群侠的设定很相似？不过卡尔人品不行，没变成英雄，却成为了反派“千蛛”(Thousand)，而且还犯了“知道超级英雄真实身分”这种大忌，果然没两期就被编剧用剧情杀直接干掉了。

4. 蜘蛛婆婆：这位蜘蛛女侠可能是整个平行宇宙里年纪最大的蜘蛛侠之一，不是惟一是因为还有本叔蜘蛛侠存在（满门英烈的既视感）。不过严格来说蜘蛛婆婆早在蜘蛛宇宙这个概念出现之前就已经存在，她的首次现身是在漫威的脑洞漫画系列之一《假如……？》(What If?)，这个系列的漫画喜欢把一些因为太过大胆而无法放在漫画连载当中的点子画成单独的故



▶千蛛的能力非常恐怖而恶心，它可以从里面吃光一个人的肉体，然后披着皮囊伪装成对方来接近蜘蛛侠。



▲梅婶因为忙着给去参观实验室的彼得带午餐，结果稀里糊涂地就被蜘蛛咬了，她这获得超能力的原因也是编得有够刻意的。



▲靠着快速成型的面团，梅婶击败了一个穿着弹簧鞋就自称是青蛙的反派……

事，里面既有读者熟悉的角色，但又有着截然不同的设定，而在第 23 期的其中一个故事里，编剧们就设想了如果梅婶代替彼得被蜘蛛咬了会怎么样。

按如今的观点来看，这故事先不说创意怎么样，设定就很囧，梅婶获得了超能力之后，发挥老妇人的缝纫工夫，给自己做了一件让人想起老式女装的制服，然后靠着用奶油挤花器喷出的快速凝固面团来和敌人战斗。这个脑洞显然不怎么得读者欢心，所以往后再也没有得到什么表现的机会。

不过随后在《蜘蛛宇宙》的连载当中，蜘蛛婆婆终于得到了再次登场的机会，她在连载中的露面机会不多，但表现却很亮眼——在被剧情当中的大反派之一卡恩（Karn）步步紧逼，濒临死亡时，她主动放弃抵抗，只求卡恩不要伤害自己的丈夫和侄子。

不过她最后被及时赶到的其他蜘蛛侠们救了下来，而属于她的故事线也得以延伸到之后的《蜘蛛末日》大事件当中。在这次的时间里，蜘蛛婆婆不但得到了一个在《蜘蛛之穹》里的单独连载故事——主要讲述的是她展露自己身分后，如何和丈夫本还有侄子彼得组成团队继续行侠仗义的故事——而且还在主线当中发挥了她作为“婆婆”的独特作用，鉴于涉及到剧透，这里就不多谈了，但毫无疑问的是，作为一个在设定上没什么亮点的角色，蜘蛛婆婆在故事中的表现，还是非常有亮点的。

●可期的未来

限于篇幅，本文中能够介绍的平行宇宙版蜘蛛侠还是非常有限，有许多有趣的蜘蛛侠还没能够和大家提及，只能在日后有机会的时候再一一分享。可以肯定的是，随着《蜘蛛侠 平行宇宙》的热播和漫画《蜘蛛末日》的成功，关于不同宇宙当中的变体蜘蛛侠的脑洞只会在日后越开越大。目前已经有消息称《蜘蛛侠 平行宇宙》的后续动画电影已经在筹备当中，与此同时被拍板的还有以片中的两位女蜘蛛侠为主要角色的外传作品。而在漫画领域，单个角色作为主题的平行世界漫画事件也开始逐渐变多，例如在 2017 年漫威推出的《毒液宇宙》就是一个非常有想象力的大事件，在去年上映的《毒液》电影虽然素质非常一般，但起码在世界观铺垫上也有着发展为多个“毒液”式角色大混战的准备，对于钟情于这类题材的观众来说，还是很值得去期盼的。



▲在《蜘蛛末日》中众蜘蛛侠大战继承者时，蜘蛛婆婆竟然还不声不响占了个画面中央的C位，可见抢镜头这种事情还是老人家比较在行！（误）



《无敌破坏王 2》
彩蛋背后的现象解构

文：80后写稿佬　编：水无月　美编：01



说到“彩蛋”，大家会想到是什么？是影片最后的一段神反转？是突然和某些经典情节发生联动？是某些知名角色突然乱入？还是那位永远的“客串之王”……无论哪种情况，彩蛋的出现为影视和游戏作品增加了不少意外之喜。

2018年堪称电影彩蛋集体狂欢，除了“漫威宇宙”电影在《复仇者联盟3》和《蚁人2》中大派彩蛋，为系列作品的“最强英雄回归”和“终极一战”埋下了铺垫，4月份上演的《头号玩家》更是为彩蛋电影带来了玩家们的集体狂欢。而年末的《无敌破坏王2》再度掀起高潮。那些数以十万计的动画角色配合各种各样的外部特征，过百甚至数百彩蛋轮番轰炸，就连导演都数不清究竟放了多少个彩蛋在其中，即便像笔者这种每天沉浸在互联网世界，接触各种IP的潮流中年宅，也无法在电影院里一刷的时候自认为读出所有彩蛋，但是每每看到能够“GET”到的梗，都会欣然记住，自得意甚，再等下一波彩蛋袭来，如是者来来回回，贯穿了整场电影。

游戏设计师简·麦戈尼格尔代表作《游戏改变世界》，科学正统地讲述了游戏至于社会的变化所产生的积极影响，那么《无敌破坏王2》则是将这个书名做出了另类的解读，走出街机的两位游戏人物，在互联网大闹一场，尽管无法和“史诗”这类字眼扯上等号，但是用彩蛋构筑起一个宏大时代的诸多侧面，或许深度不足，但是每个话题足以让人多有思考。

（PS：以下内容涉及剧透，请谨慎观看。）



微妙的国内遇冷，街机游戏无人共鸣？

既然是一部主打彩蛋的电影，《无敌破坏王 2》自然难免和同样是在 2018 年上映《头号玩家》做比较。斯皮尔伯格的号召力加上“高达”、“守望先锋”、“侏罗纪公园”、“闪灵”和“金刚”等长盛不衰的 IP，使得《头号玩家》成为又一部现象级电影。与之相比，《无敌破坏王 2》在 IMDB 评分不相上下，烂番茄指数达到 93%，比起《头号玩家》还要高出不少，但与之形成冰火两重天的相对惨淡的国内票房。

《头号玩家》在国内票房高达 12 亿人民币，还因为实在火爆而决定加档一个月，全球范围票房超过 5 亿美元。而乘着感恩节的气势推出的《无敌破坏王 2》首周票房已经超过 1.2 亿美元，但是中国票房最终贡献也不过 2 亿多人民币，在我写这篇文章的时候，《无敌破坏王 2》上映还不到一个月的时间，就已经从各大院线中消失。这固然与前有《毒液》先声夺人，后有《海王》和《蜘蛛侠 平行时空》连环包夹有关，再加上国内对感恩节这个西方节日的兴趣和气氛远不如圣诞节和情人节强烈，大概可以解释其中一部分原因。

不同于《头号玩家》只需原创即可，作为系列的续作《无敌破坏王 2》的故事情节需要和前作联系在一起。在这算不上长但几乎日新月异的六年中，iPhone 只是 4.7 寸的屏幕第五代进化到如今的全面屏，第四代的 iPad 还没来得及换上触控的 home 键，iPad Mini 从新鲜出炉到如今无人问津，移动终端已经大幅掠夺了 PC 和笔记本电脑在娱乐端的空间，甚至向着生产力领域进军。



六年前，《无敌破坏王》上映，以新旧街机游戏跨界的姿态带来了一个奇妙的世界——以插线板为连接的“游戏中心”，游戏里的场景变成了“生活化街区”，最重要的是，原本只是游戏设计者预设的机械化人物，在电影里却变成“有血有肉”的，嗯，数据，成为当年“奥斯卡最佳动画片”的有力竞争者，最后输给皮克斯的《勇敢传说》多少有些爆冷的味道，不少人还为此鸣不平。

可惜的是，两部作品之间相隔时间太长，将那些原本可以成为前后呼应的“彩蛋”变得模糊，“彩蛋不爆”大概就成了臭蛋。相比子公司漫威的彩蛋，除了看似十年不变但不断改变的斯坦 · 李，还有新作的乱入。不仅趁人们还没有忘掉彩蛋之前将其引爆，甚至用彩蛋作为线索，将漫威宇宙的故事串联起来。反观《无敌破坏王》两部中那些陌生而经典的角色和游戏还有多少人记得，作为一个经常写游戏历史的人，大概可以将其视为彩蛋的一部分，而游戏粉丝中认得“《索尼克》系列”的反派“蛋头博士”，或是“街霸”中的维嘉和桑吉夫、“《马里奥系》列”中的库巴颇为正常，或许还有人认得《真人快打》的怒影赛波特和 Kano 或是《光明力量》中的米夏耶拉，但《偷窥之眼》的“Beholder”或许作为另一款独立游戏的名字时更令今年的玩家所熟悉，《正义审判》里的金身机器人和《兽王记》的犀牛反派内夫，更多只能是一闪而过的路人了。至于《VR 战警》、《吃豆人》、《青蛙过河》、《超级酒保》、《电子游戏争霸战》这些被媒体奉为经典的作品，如今又有多少人愿意去体验或重温。

这应该是导演们欲扬先抑的一个手段，尽管在彩蛋连番爆发，缤纷的色彩为剧情涂上了喜剧的元素，但是和后来互联网世界的缤纷多彩相比，街机被反衬得如此落寞：几年前就已经稀稀落落的“利特瓦克”游戏厅停车场变得更加冷清，原本还有几个期待着游戏厅开门的孩子，如今就只有小猫三两只，或许这才是街机厅最真实的写照，阳光照射进来，一片昏暗之中，机台里的“小人”纷纷“上班”，重复地上演着这数十年如一日的生活。

像是一个古时年老色衰的妓女，在小小窗棂前扭动着身姿，却再也找不到屏幕前那张兴奋而纯真的脸。夜幕低垂，游戏中心也是依旧在熙熙攘攘，但是越来越多的角色因为“拔电”而无家可归，甚至永远离开了游戏中心。即便《甜蜜冲刺》作为《无敌破坏王》中较新登场的游戏，还能标榜“每天都有新赛车手登场”，还能吸引不少玩家来尝鲜，六年后的今天，依旧是那十多个小女孩，还是那么数条赛道，基本定调的赛果，让“九岁”的云妮洛普十分厌倦。我们常说的匠人精神讲究几十年如一日从事某项工作，但对于一般玩家而言更需要的是新鲜刺激，令人不胜唏嘘。

这种落寞的高潮就在故事的六分之一处开始，拉尔夫为了满足云妮洛普而开辟的新赛道引发了一连串“灾难”，导致《甜蜜冲刺》的控制器被破坏，面临报销危机。尽管《甜蜜冲刺》已经是游戏厅里颇受欢迎的游戏，然而它的游戏开发商竟然已经倒闭多年，方向盘竟然成了 ebay 上的孤品，而 200 美元的拍卖价竟然就比《甜蜜冲击》一年的营收还要高，利特瓦克先生也只能将其当废品卖走。这才有了对互联网一无所知的拉尔夫突然想到了可以到网上拿方向盘，也就有了这场跳出街机厅、大闹互联网的际遇。

街机行业从黄金时代走向式微是个不争的事实，甚至可以说已经不是一件逆转的趋势，但其实《无敌破坏王 2》中所反映的也并非街机游戏的全部。毕竟没有一家厅即便更新速度再慢，也很难将一大堆超过三十年的老物作为营收手段。在一个工作日的午后和一个周末的傍晚，平时也喜欢逛一下游戏厅的笔者分别走访了华南地区某一线城市的几个大型商场，看到的是另一番景象。

尽管往昔循着震耳欲聋的音乐就能找到街机厅的日子早就过去，像“利特瓦克家庭娱乐中心”林立在街角的小店已成烟尘往事。不过大商场里还是会有游戏中心的存在，而且这些大浪淘沙留下来的店铺也绝不是苟延残喘。尤其是那些新兴的、主打儿童游乐的街机厅，经常会看到新鲜的游戏出现，而那些经典老游戏们，则被浓缩到“月光宝盒”中，孩子们习惯性地从父母手中取过硬币放入投币口，或是干脆拿着储值卡随手一刷，便全神贯注地投入到自己的游戏时光。而父母们偶尔指点或是拍照，有时也一起玩乐，但更多时都是在身边看着，满眼里都是当年自己的影子。

而在午后的成人游戏厅里，除了写着未成年人非周末不能入内的牌子，格斗游戏依旧是一排排这些机台的标配，近百台机子占据了游戏厅也不过五分之一的场地，半数的机台后都坐着油腻的中年大叔，有人熟练地搓着招，有人选择围观和评头品足，和机友们享受着青少年时代延续下来的时光；各种赛车游戏也有重要的地位，但是更多人聚集在各式各样推币机、钓鱼机和夹公仔机器后，追寻着简单快捷却又却耗时甚久的快乐。



具现在“彩蛋”中的网络时代

时代的变迁总是让人猝不及防，街机游戏厅的衰落，自然有新的娱乐方式冒起。《无敌破坏王》没有像游戏发展史那样循序渐进，反而直接跳过了有线联网的阶段，进入如今移动互联、百花齐放的时代，两者之间形成了更加强烈而鲜明的对比，这是导演也是时代给予我们的更广阔的思考空间。

在如今的世代，几乎所有人都能通过各式各样的终端与世界发生联系，各种熟悉网络意象和娱乐形式便以彩蛋的这种大众喜闻乐见的形式登场。这些彩蛋甚至先于正片上映就已经开始，社交名媛金·卡戴珊（Kim Kardashian）登上《Paper》杂志 2014 年冬季刊封面，这位有着发达臀大肌的模特抹上按摩油，在镜头前展现夸张的身材。而这辑照片的主题是“BREAK THE INTERNET”，和《无敌破坏王 2》的副标题一模一样，不过前者的意思是“引爆互联网”，后者更加形象生动、简单粗暴，就是一场拉尔夫和云妮洛普在网络中引起的大骚动，鉴于拉尔夫在预告中也有模仿网络梗的行为，于是有人将卡戴珊那个夸张的翘臀套图用在了拉尔夫身上，成为一个额外的彩蛋。

真正的互联网彩蛋，拉尔夫和云妮洛普这两位“刘姥姥”进了导演约翰斯顿和摩尔构筑的“大观园”开始，两位导演将虚拟世界具象化的妙手，我们已经在《无敌破坏王》中见识过，而这一次他们做出了更大胆的尝试——将互联网行为具象化。所有数据都变成了具体的意象，从大世界到小人物，均可对号入座。

相信有不少影迷还会记得《攻壳机动队》电影版里那个光怪陆离的香港，各式各样的招牌和立体的广告墙令人感受到媒介与传播的夸饰何等震撼。那么在网络世界里，这个“广告牌”组成的世界就显得更加夸张，为了迎合中国市场，还是做出了一些讨好之举，我们能够看到企鹅、新浪、猫眼和 B 站这些国内知名的 IT 企业，还有国家地理、猫途鹰、烂番茄、IMDB、长得像是快递盒的亚马逊这些在国内还能看到的外国大网站均以独特的形态出现。在拉尔夫和云妮洛普的畅游的路途上，还有在专门领域颇有建树的企业，例如 IT 业的 NETGEAR 和思科，生产出号称“背压鸡蛋不会碎的床垫”的黑科技公司 purple，法国版“珍爱网”Meetic，美国版的“Zaker”BuzzFeed、“蘑菇街”Wanelo、“大众点评”Yelp，当然，还有谷歌及其旗下如油管、我酷等的一众企业，以及 Snapchat、面书、Tumblr 这些在世界范围内广泛使用而国内只能看到 404 的神奇存在。

在“social media”（社交媒体）作为“举牌女郎”引入宏大的全景“战场”，“蓝角”的面书和“红角”的微博分庭抗礼，像谷歌及其旗下的一众公司、ebay、天猫这些大企业自然可以独占一座大厦，而许多中小型企业则是抱团站在一起，蓝色的小鸟群体意象在互联网世界里穿梭，七嘴八舌地分享着“不爽猫”，恰恰是如今互联网格局的反映。导演们原本担心使用商标需要繁复的申请和审核以及大量的授权费用，但是得益于网络使用规则，这

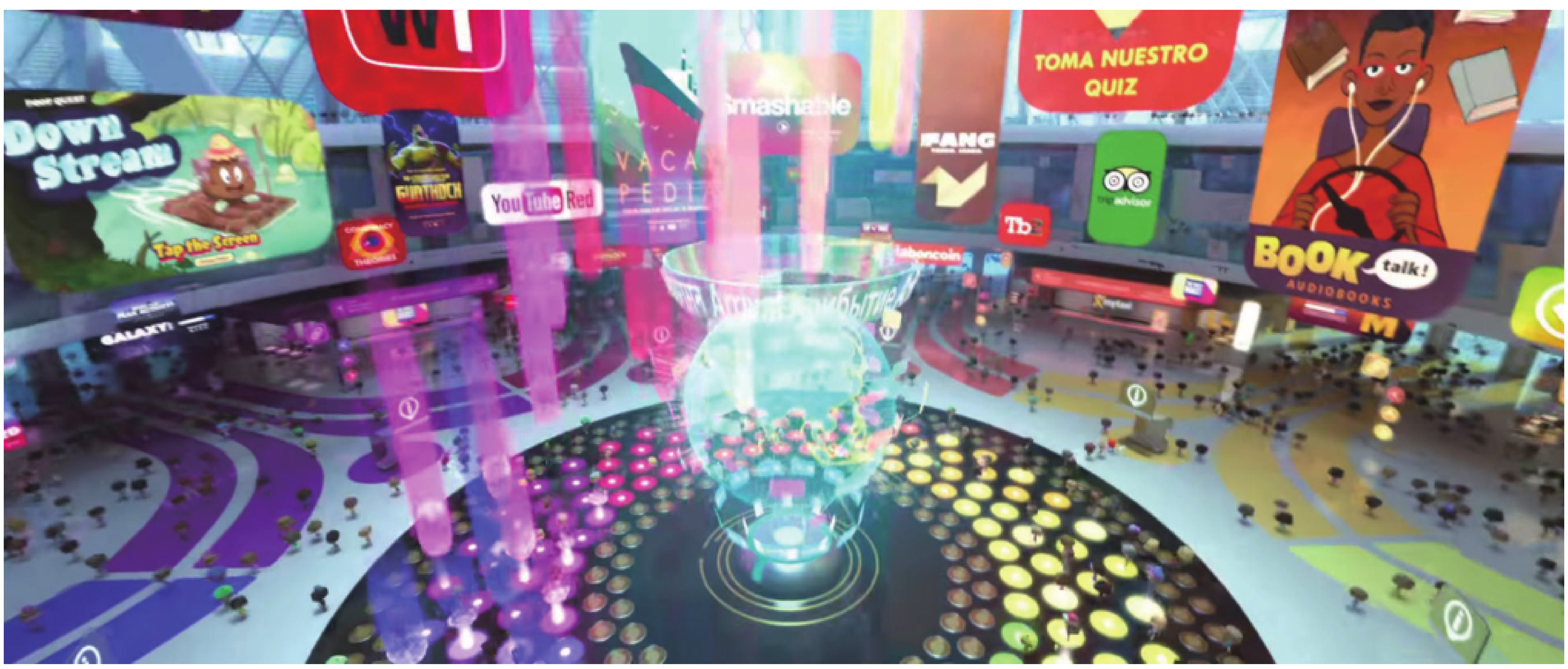


样夸张而真实的网络世界才得以顺利呈现。

除了广阔的世界，网络生活还具现到实际的应用场景，作为互联网接入口的搜索引擎具现为一个无所不知的博士 Knowsmore。在用户输入时，搜索引擎会自动联想填充，一定程度上可以方便搜索者，另一方面也可以让人了解相关的热点但是仅凭一两个字母就开始胡乱猜想着实也让人哭笑不得，用户在网络中的访问行为，则是封装成数据包在网络间飞梭游动，“报站”竟然是汇报接入的端口和网速数据，让人想起莫名地想起各种打车的场景。另一处具现的场景 eBay 内大得夸张的卖场，分门别类琳琅满目，有的地方人头攒动，从《忧伤的小猫》到佛纳赛迪“月亮脸”，从阿拉丁神灯，到长发公主以及“吃鸡群众”最爱的平底锅都可以买到。不过也大概只有拉尔夫和云妮洛普这对网络菜鸟才会将自己 1000 美元就能买下的急需品硬生生地抬到 27001 美元。

再一处详细具现的地点是和“抖音”一字之差的“爆音”（Buzztube），不过盈利模式并不是光靠引流量到个人商店，还有类似于油管那样的广告分成。“互联网推荐算法”的化身“YESSS”，中文译名“赞姐”，比“闪姐”更加生动传神，互联网除了传播资讯的形象外，本质还是一个名利场。人们拍摄视频除了“吸”到不断增加的播放量以及观众们送出的“小心心”，还要将这些流量变现。赞姐用大数据来指引拉尔夫拍摄各种吸睛度极高的影片，通过引导流量，硬生生在三天内凑到了购买方向盘的 27001 美元，甚至还赚到了更多的钱，实现了他们最初的愿望，也掀开了互联网盈利的冰山一角。

然而，在获得正途的前后，拉尔夫和云妮洛普还是遇到了不少波折。无处不在的弹窗广告变成了随处兜售的小贩，不断地用户间游走，用“卡斯阿姨”等人气角色头像做虚假宣传，一旦用户点击进入，就会被带到一个简陋的页面，花言巧语地骗取氪金，不过还是有些稍有良心的弹窗广告商也会教拉尔夫如何利用回收游戏装备赚钱，让人不期然想起自己的时间





非常值钱和“贪玩难约”之外，还在导演的引导下看到了互联网的另一面。

在那些矗立的互联网巨头所组成的互联网都市脚下，不仅有海量死去或是苟延残喘的网站烘托而成的“一仗功成万骨枯”，发达的互联网传播还使得“暗网”这个曾经相当陌生的世界也暴露在人们的视野之中。让人们知道，互联网的“地下暗处”，有着这样极度危险的事物存在。

专注社群媒体分析的专业人士杰米 · 巴特利特创作的《暗网》在 2018 年 7 月登陆中国，从那些已经泛出水面，由“杠精”引发的各种网络暴力（如人肉搜索、网络霸凌等），到各种政治言论、种族歧视乃至各种黄赌毒交易和各种自残行为，这些人们日常中稍有接触的阴暗面在暗网中却是横行霸道。迪士尼将科技带来的乐观主义和悲观主义筛选之后具现而出，也是一种勇气的表现。

当自以为极受欢迎的拉尔夫意外接触到网上极大的差评，对其产生了



极大的打击，赞姐向他说出的互联网第一诫——“不要看评论”，算是给拉尔夫也和那些创作者们一个简单的救赎，却是无法阻止拉尔夫向深渊沉沦。当感觉自己的云妮洛普沉迷在另一个游戏中“迷失自我”，“单纯”的拉尔夫恢复了破坏王的本色，他来到了暗网中，找到了利用网络不断复制和传播的蠕虫病毒，企图破坏那个游戏来拯救自己的“孩子”。然而执念使拉尔夫变成了病毒眼中的绝对漏洞，反而对互联网做成了极大的灾难。

但《无敌破坏王 2》终究难以深究这些话题，有观众批评许多故事和问题都未来得及细说便匆匆带过，什么东西都没有深入谈到，但我们不妨换一个角度想：这正是互联网的如今生态最真切的反映。

拉尔夫恶搞《尖叫山羊》，用情怀和火热的 IP 展开时下最流行的“联动”，一下子获得了病毒式的传播，但是当他们以为这样就可以舒舒服服地躺着数钱的时候，不到半天就已经失去了热度，为了持续获得热度，他不得不继续拍摄各种曾经成为热话的素材，如魔性的甩手舞，戴上蓬蓬头假发模仿“欢乐画室”中的艺术家鲍勃·罗斯，挑战“魔鬼辣椒”，做“美妆主播”、“美食博主”、“云吸猫”等等“网红内容”，这些复制的创意同样获得极高的赞数，说是致敬也好，抄袭也可，终究可以让戏内外的观众获得短暂的乐趣。但是大概导演们大概也预料到，他们在制作电影时用到最新的热梗，在上映的当时已成明日黄花。在如今快速消费时代，一方面人类的神经尚未能够免疫各种刺激；另一方面每天都有吸睛的新事情发生，所谓的“热点”不断地撕扯、抢夺和消费我们的碎片时间。人们还没来得及深究每一件事，就已经被新的热点所吸引，与其长篇大论深入挖掘，倒不如以量取胜、点到即止、留有些许余韵，更符合彩蛋电影也符合这个时代的节奏。

从街机到网游再到迪士尼 IP 跨界大检阅

游戏和网络并不是各自独立的个体，网络游戏作为两者的集合体和桥梁自然不会被迪士尼放过。但因为要集中力量讲述互联网的事情，所以迪士尼将网游游戏部分浓缩在一部《杀戮狂飙》之上，“神奇女侠”盖尔 · 加朵加上火爆的街头赛车，许多人第一反应肯定是和那个风靡全球的“《速度与激情》系列”画上等号，盖尔性感出演的《速度与激情 5》堪称系列的巅峰之作。而作为游戏内容，我们看到了不少热门游戏的影子。

那些偷车情节，很容易就和《GTA 5》里开场时富兰克林的职业联系在一起；而那到处迸射的火焰，充满力量感的改装肌肉车，又和“疯狂麦克斯”颇为相似，至于那条排水渠赛道和刺激的城市街头追逐战，则是一系列飞车游戏极为喜爱的元素。迪士尼的细节做得非常良心，除了主角在幕前演出，担任背景的配角也不会生硬地糊弄演出：酒吧中的“隆”喝完酒之后会推门走出酒吧，在游戏世界中云妮洛普和拉尔夫还沉浸在偷车的喜悦中





而热烈交谈时，可以看到那台装有牛角的改装车从后一路横冲直撞地追上来。

依靠手柄操作的玩家，在游戏里的动作还是显得有些生硬和延时，而偷闪姐赛车的玩家也是大有来头，Youtube 当红的游戏主播“iHasCupquake”，她和她的好基友 Mario 经常为玩家相爱相杀，为观众们带来无限的欢乐。还有另一位以大红唇示人“网红”——“Miranda Sings”，将话题稍微延伸到线上互联游戏、直播粉丝互动、自黑丑化以及更加深入的“网红经济”。而当闪姐为拉尔夫等人指出了一条“拍片致富”的路子后，云妮洛普不愿让拉尔夫一个人付出，自愿做一位弹窗广告推销员而来到了“Oh My Disney”这个真实存在的网站中，而迪士尼精心准备的彩蛋，在这里正式展开了无差别轰炸。

虽然片头就是一只米奇老鼠，但迪士尼自然不会那么 Low 地将看家 IP 和其他一闪而过的“彩蛋”混为一谈，但是在“Oh My Disney”之中，随处都可以看到这个迪士尼安身立命之本的存在。除了自身就拥有的大量经典角色，卢卡斯影业、漫威、皮克斯乃至新近收购成功的 21 世纪福克斯都贡献不少。

《星球大战》中的千年隼、死星、帝国钛战机、X 翼战机、机器人 R2D2 和 C3PO，漫威的美队盾牌、钢铁侠手套和雷神之锤成为“镇宅之宝”，《飞屋环游记》的气球屋、《小熊维尼》中的屹耳、《疯狂动物城》里的狐狸尼克、皮克斯传奇的“A113”和小跳灯、见一次少一次的斯坦·李老爷子纷纷出现，漫威创造的大白和皮克斯旗下的巴斯光年同框，身后是一个彩球组成的巨型米奇头像；“银河护卫队”的小树人格鲁特一本正经地和粉丝做着 Q&A，但答案大家都知道。其余的 IP 难以如“报菜名”那样一一尽录，但不得不提的是，迪士尼旗下一口气十几位动画“公主”集体亮相，还请来十四位原版的配音演员，让人仿似跨越时空，成就童年梦中想要得到的“齐人之福”。

尽管迪士尼对于公主们的故事构成上因为有不少相近的套路而被吐槽。这些公主以群像形式出现的时候，却展现出丰富的个人特色。当云妮洛普因为被风暴兵追赶而误入休息室的时候，每位公主都操起拿手家伙准备“回首掏”，花木兰的剑、梅莉达的弓箭、艾尔莎的冰雪魔法做好了彩蛋的本分；人鱼公主举着用来梳头的叉子、茉莉公主将神灯当作手枪和乐佩公主的平底锅再度出现，都让人们会心微笑；而当灰姑娘磕碎水晶鞋当作武器，就可以说是相当社会了。

到公主们在云妮洛普的怂恿下换上休闲睡衣时，个性更加明显：艾尔莎身上的“Just Let It Go”，花木兰身上的“木须龙”，灰姑娘的“南瓜”和“G2G”，白雪公主的“毒苹果”，“睡美人”保持着瞌睡的习惯等等，尤其是梅莉达公主，她的“熊妈妈”印花很好地反映了她作为“熊孩子”时犯下的错误，而那苏格兰口音更是成了众公主吐槽的对象，更深层次来说，这个来自皮克斯的公主抢去了《无敌破坏王》的奥斯卡奖项，如今“落到”了冤家迪士尼手中，被适度吐槽已经是相当给面子了。

迪士尼不仅黑前对手毫不留情，自黑起来也是毫不手软。在质询云妮洛普的身份时，她们的问题是——

“被下过毒吗？”“受到过诅咒吗？”“被绑架或奴役吗？”“有小动物和你说话吗？”每个人都问出了有自我特色的问题，可以对号入座，但对她们有所了解的读者或许会发现，这些问题的共性越来越明显。之后“是不是都是没有母亲？”“是不是人们都觉得你的麻烦都要靠一个高大强壮的男子来解决？”更是出人意料的统一，简单的逻辑来判定云妮洛普“是一位公主”，还让云妮洛普使用“公主光环”唱首歌，不仅影射公主们的天真，更是吐槽公主们的故事剧情设计单一，迪士尼的自黑也是“一发入魂”。

不过故事的最后，在拉尔夫陷入了绝境之际，正是“无用的公主们”反过来救下了这位“强壮的男人”，迪士尼用这样的方式完成了自我解嘲，前后呼应也成了影片的亮点之一。

奇妙的“友情”

美国向来鼓吹的自由主义，鼓励每个人为自己的选择，尤其是好莱坞电影，其自由主义表征更加明显。《无敌破坏王 2》的核心矛盾正是由此展开。而用“等待着别人给幸福的人往往过得都不怎么幸福”这句歌词来形容“《无敌破坏王》系列”中的主角拉尔夫再合适不过。

前作中的拉尔夫在 30 年来一直扮演着游戏里的坏人，也成了大家眼中的坏人，为了证明自己价值和游戏伙伴的认同而去其他游戏中拿金牌，无意中闯进了《甜蜜冲刺》的世界，结识了被“糖果王”阻挠而不能参赛的云妮洛普，两个落魄的人在一次次的争吵、误会和磨合中加深了彼此的友情，成了彼此的依靠，进而发现了云妮洛普真实身份并帮她重新夺回游戏中的主角位置。自此，“公主”和“野兽”就开始了 6 年来形影不离的生活，迪士尼自黑公主们每每有事都要强大的男主角来拯救，于此又是一起范例。

两人与其说是好朋友，更像是一对“畸形”的情侣，因为游戏的限制，云妮洛普保持了女孩的形象，在拉尔夫的呵护下也保留了美其名曰的率真，其实也就是自由和任性。作为“朋友”，拉尔夫无疑是极好的，只要云妮洛普希望得到的事情，他嘴上有着抱怨，但是还是会忠实地做到，将带来的破坏效果置诸脑后，表面上是名副其实的“破坏王”，实质上体型庞大的“小奶狗”，他身上还时常带着象征着他们感情的“狗牌”，哦，是铭牌。

在前作中因为得到了云妮洛普的友谊，拉尔夫走出了低谷，但又产生了另一种依赖，他总是希望和这个和他同病相怜的小女孩待在一起，将云妮洛普希望得到的东西当成了自己的使命，所以云妮洛普想要新赛道，他



便去挖一条，云妮洛普想要回家，他便想方设法以至于大闹互联网，将整件事情担在自己的身上，但更多只是一厢情愿地逢迎。相比云妮洛普看到互联网时的兴高采烈、头也不回地冲进网络世界，拉尔夫第一反应是“别留下我一个”。如果没有了解前作的这段历史，大概也就无法理解拉尔夫这种卑微的心态，而在一段感情中这种不平衡存在，注定没有好结果。

当拉尔夫想尽办法将云妮洛普和《甜蜜冲刺》留住的时候，云妮洛普早就对日复一日可以预知的生活深感厌倦，即便有拉尔夫在身边相伴，依旧无法满足她日益膨胀的欲望，只是突如其来的变故让她感到无家可归的可怕，当她见识到《杀戮狂飙》那些时刻都在变化的比赛，亲身体验刺激和快感，使她放弃了当初的愿望，顺从了自己内心，也从某程度上背叛了拉尔夫的艰苦付出。

“单纯”的拉尔夫自然惊慌失措，“破坏王”的天性促使他甚至不惜借助“暗网”的力量来毁掉《杀戮狂飙》，只为赢回云妮洛普的“迷途知返”，《杀戮狂飙》确实差点毁掉了，但也差点毁掉了两人得来不易的情谊，但是故事最好也是最不好的地方就是迪士尼没有按一贯套路强行大团圆结局。

在那段致敬“金刚”的情节中，幡然醒悟的拉尔夫拿着 Pinterest 的图钉和无数个复制的拉尔夫组成的“大猩猩”展开决战，几乎将“谷歌”和“维基百科”等浏览量全球前列的摩天大楼毁于一旦。

甚至为了救回云妮洛普而牺牲自己，云妮洛普没有被拉尔夫舍身为己的“大爱”所感动，回到那个曾经叫作家的地方，倒是拉尔夫自己选择了放弃，大概他知道，两人之间的矛盾必要有一个人选择退让，即便云妮洛普回归了日复一日重复单调的《甜蜜冲刺》，她也不会是那个开心爽朗的女孩了。真正的朋友大概只能祝福对方一路走好，你走了，我还在原地看着你的笑脸，彼此的心拉开了距离但暂时还没出现感情转淡，尽管这不是观众们最想要的完美结局，但这才是这种关系最真实、顺理成章的结果，大概也就应了《富士山下》那句：“谁都只得那双手，靠拥抱亦难任你拥有，要拥有必先懂失去怎接受。给那些沉溺于“舔狗”人生中的观众最好的解咒。



结语

诚然，《无敌破坏王 2》算不上完美之作，但在那仿似无穷尽的彩蛋之下，无论是游戏厅的发展现状，还是网络生活的丰富多彩，抑或潜藏在我们身边的危险和浮躁，还是在网络大潮中个人的感情的变化，其实都是发生在我们身边，值得我们一再回味的地方。当然，制作者们也没打算在此处为这些问题给出答案，或许在下一步续作之中、在更加好看的彩蛋之下，会给出更深入的探索和答案。

当然，要制作这样一部彩蛋丰富的作品殊为不易，但我还是期待《无敌破坏王 3》会真的到来，而且再也不用等 6 年之久了。



热片进行时
2018年12月-2019年2月电影推荐

文：十大恶劣天气　编：余烬　美编：雷普利





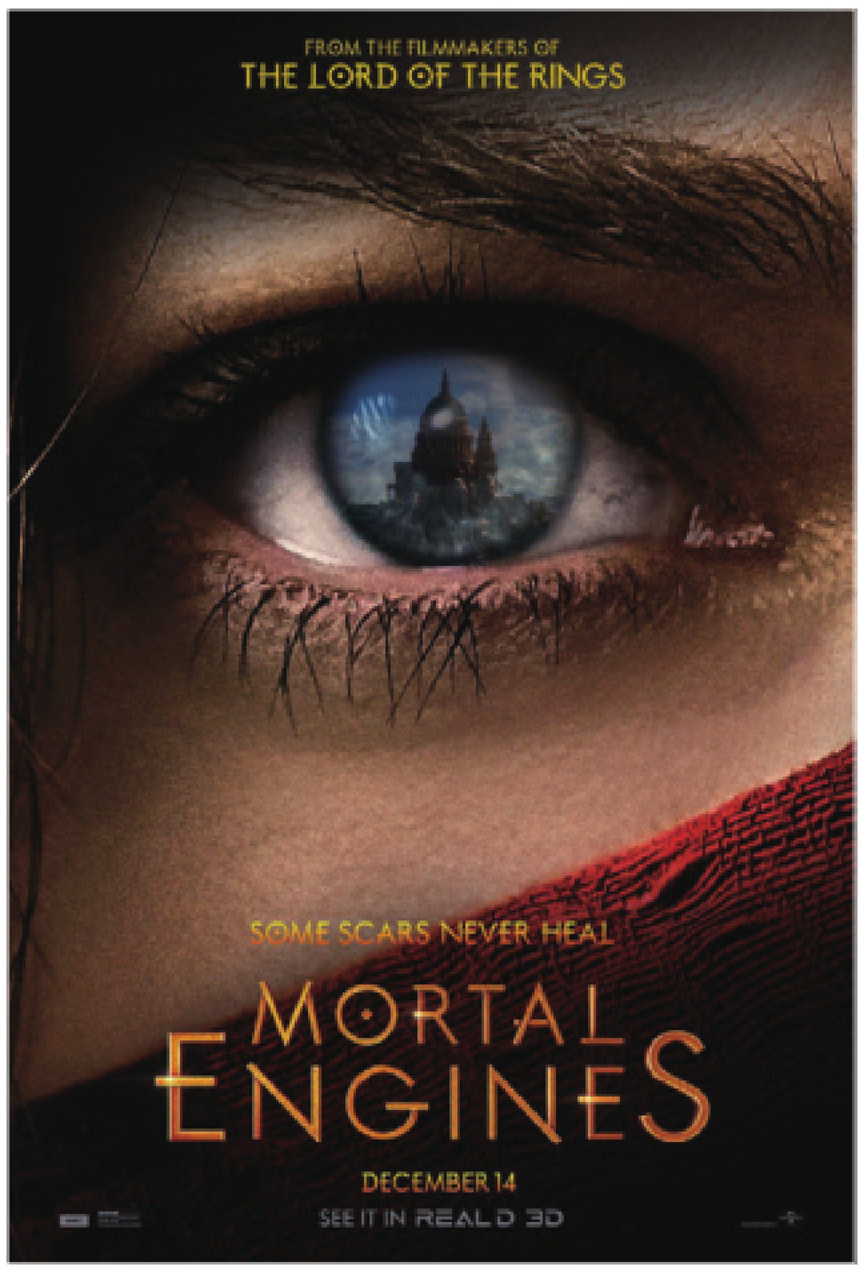
玛丽女王
Mary Queen of Scots

本片改编自英国历史学家约翰·居伊的历史传记《我的心是我的 玛丽一世的一生》，着力还原了16世纪英格兰和苏格兰两位女王之间的一场“权力的游戏”。玛丽是苏格兰国王詹姆斯五世惟一幸存的婚生子女（和历史上的”血腥玛丽”并非同一人），她在六天大的时候就继承了王位，却不得不在法兰西度过自己的童年。直到丈夫弗朗索瓦二世去世回到苏格兰之后，才名正言顺地成为了苏格兰的统治者。

在这片虎狼之地中，玛丽走上了一条为了儿子和爱情不顾一切的热血女王路线。在反对派的压力下，玛丽被迫流亡到伦敦，向“童贞女王”伊丽莎白一世求助，最终却被一直对苏格兰女王桂冠虎视眈眈的这位表姑送上了断头台。具有讽刺意义的是，由于没有子嗣，伊丽莎白一世在去世后只能将英格兰和苏格兰国王的宝座传给玛丽的儿子——詹姆斯一世。

对于西方人来说，对这段“姑姑侄女撕逼史”的熟悉程度，不亚于我们的“九龙夺嫡”。这段历史故事不知道被多少人写过演过，就算是挖掘人物，也没有多少深度可以操作了。所以本片干脆采用了四平八稳的学院派风格，依靠充满仪式感的场面调度和教科书式的平行剪辑，来把这段西方人耳熟能详的历史说通说透。

上映日期：2018-12-07(美国)
拍摄成本：2500万美元
票房：4227万美元　**IMDb评分：**6.5





掠食城市
Mortal Engines

英国作家罗伯特·格兰特在《科幻电影写作》一书中，对科幻电影世界观的设定架构进行了精辟的归纳，分别是原始蛮荒、村落时代、城市时代、反乌托邦和废土世界。

然而到了今年初国内公映的这部《掠食城市》身上，这个分类法却失效了。本片根据英国作家菲利普·瑞弗的《掠食城市》四部曲的首部曲《掠食城市Ⅰ 致命引擎》改编，它的世界观相当于《哈尔的移动城堡》和《疯狂的麦克斯》的结合，让蒸汽朋克与末世死亡金属风之间发生了奇特的化学反应。

未来的人类世界，城市和其他的人类定居点不再是固化在地图上的点，而化身为了不同大小的移动堡垒。如此的奇思妙想，再加上《指环王》和《霍比特人》剧组的原班人马，天马行空般的想象力和顶尖的视觉特效团队合力创造出了叹为观止的视觉奇观。宛如巨兽一样的大城直接吃掉小城，暗喻欧洲帝国主义旧派新派的纠缠与衰败。正如人类迈入蒸汽社会之后帝国主义凭借生产力的革命所进行的疯狂扩张，一千年后，退回到蒸汽文明的人类社会，在这个奇幻时空中继续重演着历史。

上映时间：2019-01-18(中国大陆) / 2018-12-14(美国)
拍摄成本：1亿美元
票房：8318万美元　**IMDb评分：**6.2



骡子
The Mule

“骡子”是贩毒集团对运毒者的俗称，二战退伍老兵里奥·夏普，可以堪称是这个行业中最为年迈的一“匹”了。他曾经为墨西哥毒枭锡那罗亚集团送过十年货。2011 年，90 高龄的他在密西根州被捕。

近年来热衷将真人真事搬上大银幕的“东木”爷爷，一眼就看中了这个好故事。在剧本创作完成之后，现年 88 岁高龄的他毅然决定自编自导，并且自演这部作品。

《贼王》和《骡子》这两部几乎同时上映的“老头犯罪片”，在精神内核上却毫无撞车之感。节奏轻快的前者，通过一群老坏蛋各种熟练的犯罪技巧演示告诉后辈——姜总是老的辣，你大爷终究是你大爷。《骡子》则用“东木”最为擅长的西部公路风格，在浪子回头的故事中不断强调回归家庭的传统价值观。身为自由派的老爷子，也借助这个故事对好莱坞的政治正确极尽调侃之能事。



上映时间： 2018-12-14(美国)
拍摄成本： 5000万美元
票房： 1.52亿美元　**IMDb评分：** 7.2



海王
Aquaman

在《海王》票房和口碑爆棚之际，也出现了很多让 DC 迷听了一脸懵逼的“溢美之词”，比如“DC 翻身之作”、“温子仁强行拯救 DC 宇宙”。

如果单从票房数据来说，漫威的确对 DC 有一定的优势，但这并不能作为衡量谁高谁低的尺度。对于没有义务去了解影迷文化和超级英雄来龙去脉的路人观众而言，DC 的确存在门槛过高的“缺陷”，所以 DC 长期以来都难以走出小众圈子。不过如果从影片的素质来看，票房扑街的《BVS》和《自杀小队》根本不是烂片，自家阵营的口碑还有诺兰《黑暗骑士》三部曲和《守望者》这样的神作压阵。况且目前的 DC 电影宇宙刚刚才进行到第一阶段的末期，对比漫威宇宙同时期的作品，质量不知道是高到哪里去了。

当然，粉丝们的认可不能当饭吃，《神奇女侠》靠合家欢风格实现的成功转型，也证明了“该低头时就低头”的真理性。从这个意义上来说，把《海王》的导演椅交给温子仁，的确是一个明智之举。恐怖片出身的温导，他真正的看家本领其实并不是把观众吓尿，而是把小众题材的自嗨变成全民狂欢式的盛宴。就像我们在《海王》中所看到的那样，他接手后的第一件事就是强拆了 DC 宇宙的观影门槛，甚至你都不需要具备超级英雄的知识，完完全全可以把它当做普通商业片来看。为了让观众看爽，他甚至颠覆了超级电影英雄以英雄成长为脉络的叙事方式，将几乎所有的资源都用于展现海底世界的雄奇壮丽，海王的作用仅仅是为观众提供一个视角——这种体验简直和冒险游戏差不多了。

上映时间： 2018-12-07(中国大陆) / 2018-12-21(美国)
拍摄成本： 1.6亿美元
票房： 11.43亿美元　**IMDb评分：** 7.4



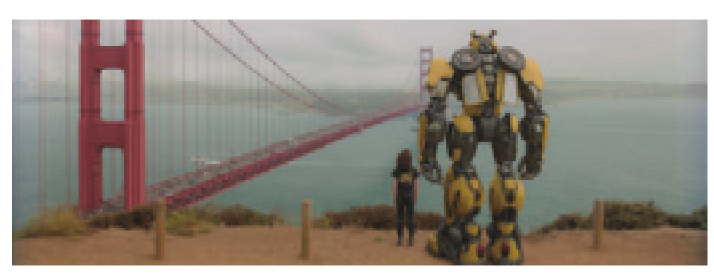
大黄蜂
Bumblebee

当年大男孩萨姆从旧车市场喜提大黄蜂的场面，仿佛就在昨天。

不知不觉中，《变形金刚》大电影已经走过了一个生肖轮回。在过去的十二年时间里，“卖拷贝”缔造的这个系列早已口碑扑街，虽然后续几部作品不停标榜洗心革面的决心，怎奈剧本厚度同植入广告名单越来越成反比例，观众好不容易积累的一点情怀，也早就被糟践了个干干净净，任凭“重启”、“黑暗风格”等等营销用语的狂轰滥炸也不为所动。

在《僵尸新娘》、《鬼妈妈》、《魔弦传说》等高口碑卡通片制片人特拉维斯·奈特接手之后，《变形金刚》大电影终于迎来了触底反弹。本片竭尽全力与“正传”划清界限，整体风格偏向 80 年代的动画风格。相对于“卖拷贝”无节制的走肾，本片更走心。它的故事格局更像是一段青春少女成长日记，主人公和大黄蜂的关系，完全套用了宠物电影。

大黄蜂和女孩两个角色在相互取暖中共同成长：一个外星机械生命的到来让有缺陷的小女孩重新找回自我，同时人类也教会了懵懵懂懂的“钢铁大黄狗”在赛博坦星球永远也无法领悟的生活真谛。80 怀旧风，加上萌宠设定对女性观众的收割能力，也许正是“《变形金刚》系列”完成真正意义上重启的方法论。



上映时间： 2019-01-04(中国大陆) / 2018-12-21(美国)
拍摄成本： 1.35亿美元
票房： 4.60亿美元　**IMDb评分：** 7.1





无间炼狱

Destroyer

卧底是一份悲催的职业，在同类型电影中，戏剧冲突通常都是通过卧底对自身身分认知的混乱来展开的。除了各种左右逢源和化险为夷的桥段，主题更多还是“再干三年，我就成尖沙咀老大”的调侃，观众极少会与在“无间道”上独自前行的他们产生感情上的共鸣。

由妮可·基德曼主演的这部《无间炼狱》，就是一部剥去所有戏剧化包装，深入卧底探员精神世界的黑色电影。妮姐在本片中不惜自毁形象，饰演了一个身心俱疲、人鬼难分的女卧底警员。她刚刚从上一个任务中脱身，却因为残匪的再度现身，而不得不重新面对自己的心魔。等待她的可能是复仇，是自我的救赎，也可能是人性的毁灭。

和传统卧底片的快节奏惊悚风格不同的是，本片更像是一部黑色电影，故事节奏缓慢，消极情绪弥漫于影调之中。整体风格悲观晦涩，只有耐着性子看下去，才能找到渐入佳境的感觉。

上映时间： 2018-12-25(美国)
拍摄成本： 900万美元
票房： 282万美元　　**IMDb评分：** 6.8



密室逃生

Escape Room

若干生命轨迹完全没有交集的人，出现在了一个由无数封闭空间组成的迷宫中，赢的人可以拿到巨额奖励，而输的代价就是丢命。随着游戏的开始，主角们用勇气和智慧破解了一个又一个机关重重的密室，他们逐渐发现这些谜题完全就是为了这个队伍中的个体量身定制的。在协作和冲突的过程中，几个人过去的经历以闪回的形式呈现在观众面前，人物形象和性格也丰富了起来。最终，只有极少数的人才能走出最终的密室，然而等待他们的，往往是比死亡还要可怕的真相……

其实，只要看到本片的名字，就不难想象出它的故事。虽说人设和情节都是老一套，但本片却可以算作是同类型题材中的集大成之作，它浓缩了《心慌方》的立体几何构造，《9人禁闭室》的“均等机会”、《电锯惊魂》的“两个只能活一个”，《极限空间》的“缩小密室”，还有《暗网》的网络直播。原本熟悉的套路，在张弛有度的节奏的串联下，也能看出无穷的新意。



上映时间： 2019-01-18(中国大陆) / 2019-01-04(美国)
拍摄成本： 900万美元
票房： 1.27亿美元　　**IMDb评分：** 6.4



克隆人

Replicas

基努·里维斯身上并存的颓废和仙风道骨两种气质，更多是他天煞孤星般的人生经历造就的。二十多年前，就在自己的演艺事业如日中天的时候，他失去了女友和即将出世的女儿，不久之后胞妹也不幸患上了白血病。再加上基努·里维斯在中国观众中的好人缘，从此以后他便作为好莱坞的代表人物，成为了鸡汤文中的主角，诠释着“如何面对人生逆境”、“放下过去，让心清零”等等主题文字的主角……

姜文说过，“不会生活，说不好听就是对生活没招，才去假造一个生活（电影），然后把自己藏在里面。”这句话用在基努·里维斯的身上，的确是再合适不过了。《疾速追杀》和《克隆人》这两部由他亲自担任制片人的作品，可以算作是基努·里维斯为自己编造的梦境。虽说两部作品的题材不同，但我们可以看得出来，里维斯演的其实是他自己。

John Wick 中失去妻子和狗的他，选择拿出压箱底的杀人工具，默默地屠掉了城中的所有黑帮。而 Replicas 中化身顶尖生物工程学家的他，则是借助科学的力量让妻女复活，为此不惜以所有的科学伦理和邪恶的资本力量为敌，只为获得心灵上的慰藉。

《克隆人》算不上是一部高完成度的影片，它惨淡的票房和完全不及格的观众评价早已说明一切。然而对于看着基努·里维斯电影长大，从情感上早已和他建立了某种情感纽带的人们来说，《克隆人》却是一部不可不看，看了也不会后悔的电影。

上映时间： 2018-11-23(中国大陆) / 2019-01-11(美国)
拍摄成本： 3000万美元
票房： 867万美元　　**IMDb评分：** 5.4





宁静

Serenity



《星际穿越》公映五年之后，“马大帅”和安妮姐再次联手出演了这部名为《宁静》的小成本电影。虽说这是科幻片，不过影片的前半段俨然就是一部高智商犯罪电影的模样：马修·麦康纳饰演的大糙汉迪尔，是普利茅斯岛上的一个渔夫，前妻的突然造访打破了他平淡的生活。为了保护和前妻一起生活的儿子免于继父的家庭暴力，迪尔必须协助前妻除掉她的现任丈夫，然后将这桩谋杀案伪装成一起事故。

然而到了影片的后半段，故事开启了惊人的反转。这个对于男主人公而言几乎没有任何秘密的小岛，却展现出了“楚门的世界”的虚无特质。随着各种诡异故事的不断出现，迪尔对自己生活的这个地方，甚至是自身存在的真实性也产生了怀疑。

单从 IMDb 评分来看，本片比之前推荐的《克隆人》还要低一点，而且也没有多少情怀分的加成——毕竟“马大帅”再帅，他也不像基努·里维斯那样拥有四分之一中国血统。不过，本片依然要推荐给游戏玩家欣赏，因为我们更容易 get 到电影的兴奋点。

上映时间： 2019-01-25(美国)
拍摄成本： 2500万美元
票房： 1206万美元　　**IMDb评分：** 5.1





冷血追击

Cold Pursuit

自从摊上《飓风拯救》的浑水之后，连姆大叔就在拯救挚爱亲朋的道路上一去不复返了，以至于开创了一个独特的动作片亚类型。这部讲述父亲为儿子复仇故事的《冷血追击》，一度也被认为是各种老套路的延续，岂不知从影片开场，大叔就完成了一次神反转——除了拿枪崩人和象征性的打斗以外，本片根本就找不到什么动作戏，更不要说“《拯救》系列”一贯的生猛爆爽感觉，整体观感更类似于昆汀式的犯罪喜剧片。

连叔这次演的既不是转行特工也不是隐退的职业杀手，更不是莫名其妙开挂的保险经理人，而是一个手无缚鸡之力、勤勤恳恳兢兢业业的环卫工人。虽说故事说的还是“坏人应该学会不要碰连叔小孩”这个人生哲理，但无厘头的角色设定和坏蛋们即蠢又坏的喜剧效果，为一场本应悲壮的复仇增添了许多无厘头的色彩。

游戏的故事结构和 1996 年的《冰风暴》十分相似，二者的故事同样都是由冰天雪地中的一宗命案引发，在看似废柴的主角的误打误撞中，像滚雪球一样引发了一连串荒诞而血腥的冒险。

上映时间： 2019-02-08(美国)
拍摄成本： 1103万美元
票房： 5782万美元　**IMDb评分：** 6.7





忌日快乐 2

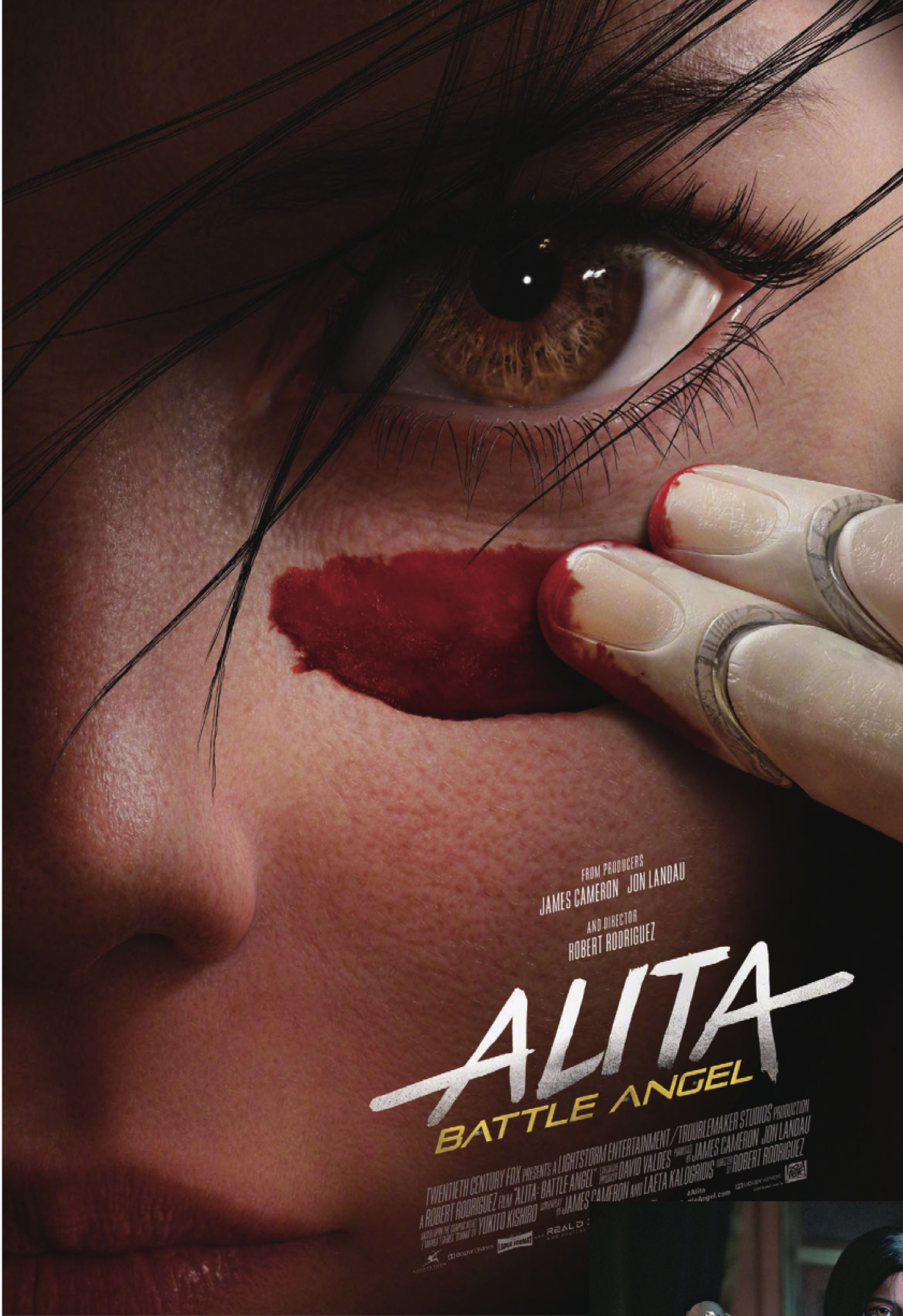
Happy Death Day 2U

上映时间： 2019-02-13(美国)
拍摄成本： 900万美元
票房： 5537万美元　**IMDb评分：** 6.7

2017 年万圣节期间上映的小成本惊悚片《忌日快乐》用 900 万美元成本和面具杀手这个早就被拍烂掉的题材，为环球影业豪取 5500 多万美元票房。它的创意，在于将这个陈旧的题材同时空题材巧妙结合在了一起。

在第一集用过《土拨鼠日》、《恐怖游轮》中的“无限死亡循环”之后，《忌日快乐 2》祭出了平行时空的新玩法。为了情人节档期，本片大幅降低了第一集的恐怖感，加入了大量爱情、喜剧元素，制造出了“一会儿笑死，一会儿吓死”的情绪过山车体验，非常适合小情侣们一同观赏。

值得注意的是，《忌日快乐 2》并不是一部只想着捞钱的狗尾续貂片，它在讲述新故事的同时，还对上一集进行了诚意十足的填坑，从而在科幻设定上形成了完整的逻辑链。看来，导演已经在为明年的“忌日 3”做起准备了。



阿丽塔 战斗天使

Alita: Battle Angel

近年来，日本经典动漫被好莱坞相继搬上大银幕，但获得成功，几乎成为了“不可能完成的任务”。倘若次元壁并不存在牢不可破的神秘力量，那么导致这种结果的原因只有一个——那些改编者们自己对原著根本没有爱，只是幻想着导入漫画读者的流量。所以，这些漫改片不是毁掉了我们的童年回忆，就是给人以路边 COSPLAY 的尴尬感。“有爱还是没有爱”的问题，也可以从反面来证明为什么卡梅隆的这部《阿丽塔 战斗天使》能够逆市而为，博得满堂彩。

将木城幸人经典漫画《铳梦》改编成电影，这是卡梅隆二十年来的最大梦想，根据卡神自己的说法，即便是《阿凡达》这样的鸿篇巨制，也是为了《阿丽塔》所进行的一次技术积累。虽然本次卡神的身分是制片人，但他绝不是简单的挂名，而是全程参与制作，并且是花费心思最多的一个人。他对技术的无限追求，的确让本片把电影视觉工业的水平又推上了一个新台阶。

除了担任制片的卡梅隆以外，我们从每一帧画面中能看到导演罗德里格斯对《铳梦》也是一片痴情。赛博朋克背景下的弱肉强食社会生态，危机四伏的黑夜，还有 B 级电影的恶趣味，罗德里格斯用《罪恶之城》的创作思路来诠释《铳梦》中的钢铁城。

赛博朋克世界中的精彩对决、人机相恋的婉转凄美、詹姆斯·卡梅隆大神二十年的执念、真人演员到二次元角色的无缝连接、超完美的视觉和音效……这些卖点都让《阿丽塔 战斗天使》成为本年度不能错过的爽片。



上映时间：2019-02-22(中国大陆) / 2019-02-14(美国)
拍摄成本：1.7亿美元
票房：3.62亿美元 **IMDb评分：**7.6

秘密花园
圣歌

《圣歌》或许不那么得媒体欢心，但从销量上来看，这款备受期待的多人联机游戏仍然有着不小的玩家群体，相信也有不少自由勇士们如今仍然驾驶着标枪机甲在巴斯申地区的高空上四处飞行，帮助哨兵和秘术师以及其他委托者执行各种各样的危险任务，并赢得属于自己的大师级——甚至是传说级的奖励。游戏当中有不少缺点，但也有不少亮眼之处，而美丽大气的开放世界绝对是其中之一，在这个场景里肆意飞行时的快感绝对称得上无可比拟。所以在本期的秘密花园，我们就来看看《圣歌》是如何在一张油画般的设定原画中诞生的！

文：稀饭　美编：雷普利

●场景艺术设定图

画师：Don Arceta





▲▶这是塔西斯堡的城门前区域，虽然是两张非常初期的概念原画，但实际上和游戏当中的最终版本非常相似。

Don Arceta 目前供职于开发了“《极限竞速 地平线》系列”的 Playground Games，不过在加入这家目前属于微软的第一方工作之前，他曾经以首席场景艺术家的身分为 Bioware 创作了当时代号仍然为 Dylan 的《圣歌》，主要工作内容是为游戏场景元素制作探索和场景测试绘制概念原画，所以下面展示出的这些原画，其实很多都是在 2012 年至 2016 年间创作的，可见一款游戏的开发是需要花费上多么惊人的时间和人力。



▲有着古文明遗迹和大自然环境的户外概念原画，上面还出现了仍然处于初期设计阶段的游侠机甲。



▶更为纯粹的大自然环境，《圣歌》的户外区域和塔西斯堡中文明区域很不一样，充满了原始和野蛮。





▲岩地区域的概念原画，这一类场景也被加入到了游戏的开放世界当中，另外这张图上还可以看到初期设计阶段的游侠机甲背部的造型。

◀ 另外一张岩地区域的概念原画，这类场景算是玩家们最讨厌的区域之一，不是因为不够漂亮，而是因为没有足够的水来让机甲避免持续飞行时的过热。(笑)



▲▶塔西斯堡的酒吧的两张初期设定图，可以看出来整体的风格仍然是偏实验性，所以有很多没有被最后沿用到游戏当中的元素，甚至有部分元素可能是直接模仿现实的，例如右边这张图当中的舞台区域竟然有三个类似兵马俑的雕像。







▲▶两张熔岩地区的概念图，并没有出现在开放世界当中，但是在作为最终战区域的“狂怒之心”中就存在着类似的地形。



▲层层叠叠的岩壁结构，这是游戏当中场景里非常常见的元素，往往用于区分不同的区域，也是地图边缘的岩壁结构。不过对于玩家来说，这些岩壁带来的最大的回忆应该是机甲一头撞上去时的声效吧！（笑）



▲岩石路面的设定图，同样也是大量存在于游戏的各个区域。图中最大的亮点反而是初期设定机甲的背部结构，看起来比正式版的游侠更有古典科幻感。



▲早年圣歌宣传的时候，曾经出现过类似的建筑建模截图，不过在实际游戏当中只有风格类似的建筑，完全一模一样的似乎已经消失了——又或者会在日后的更新当中重新加入？



■远景风光的展示，虽然和游戏的最终成品时相比起来，地形没有那么崎岖，也没有那么偏真实性，但是这种广大而辽阔的观感却被继承到了游戏当中。

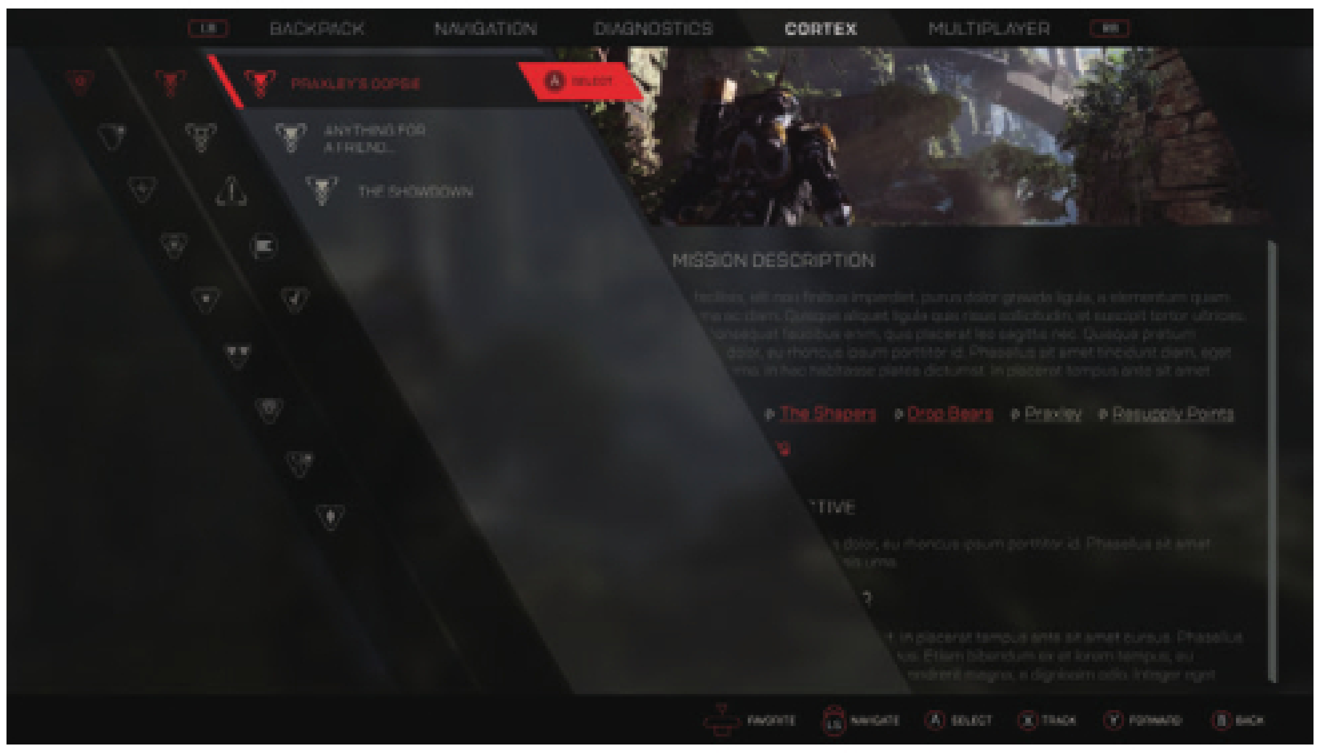
●游戏界面设定

画师：Jon Wofford



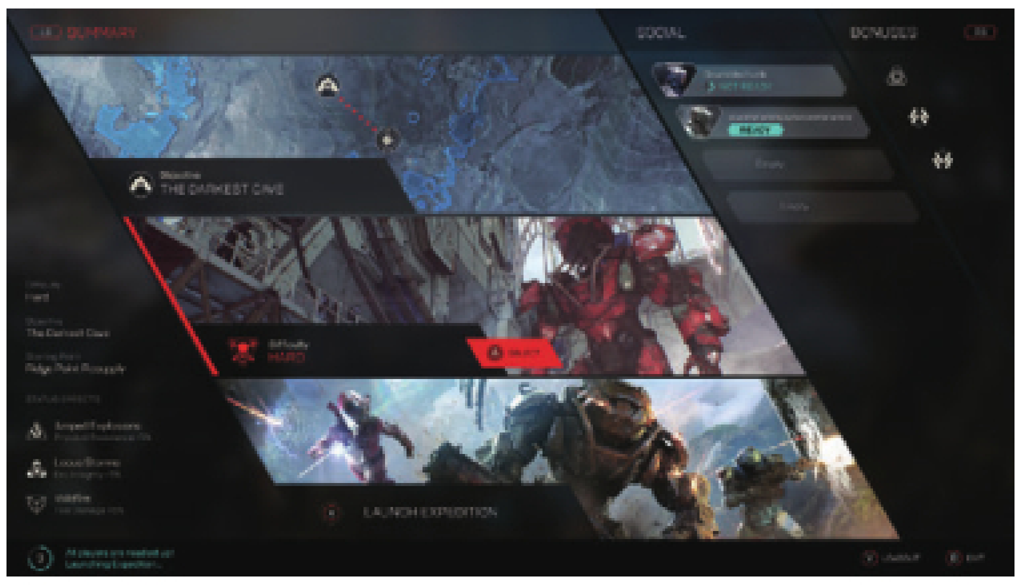
Jon Wofford目前供职于任天堂旗下的子公司Retro Studios，是一位资深的用户界面设计师。用户界面是一个经常容易被玩家们忽略的要素，不是因为大家看不到，而是因为接触太多，忽略了这种要素其实里面也有着设计上的思考，而Jon Wofford就是那个为此而进行创作的人。

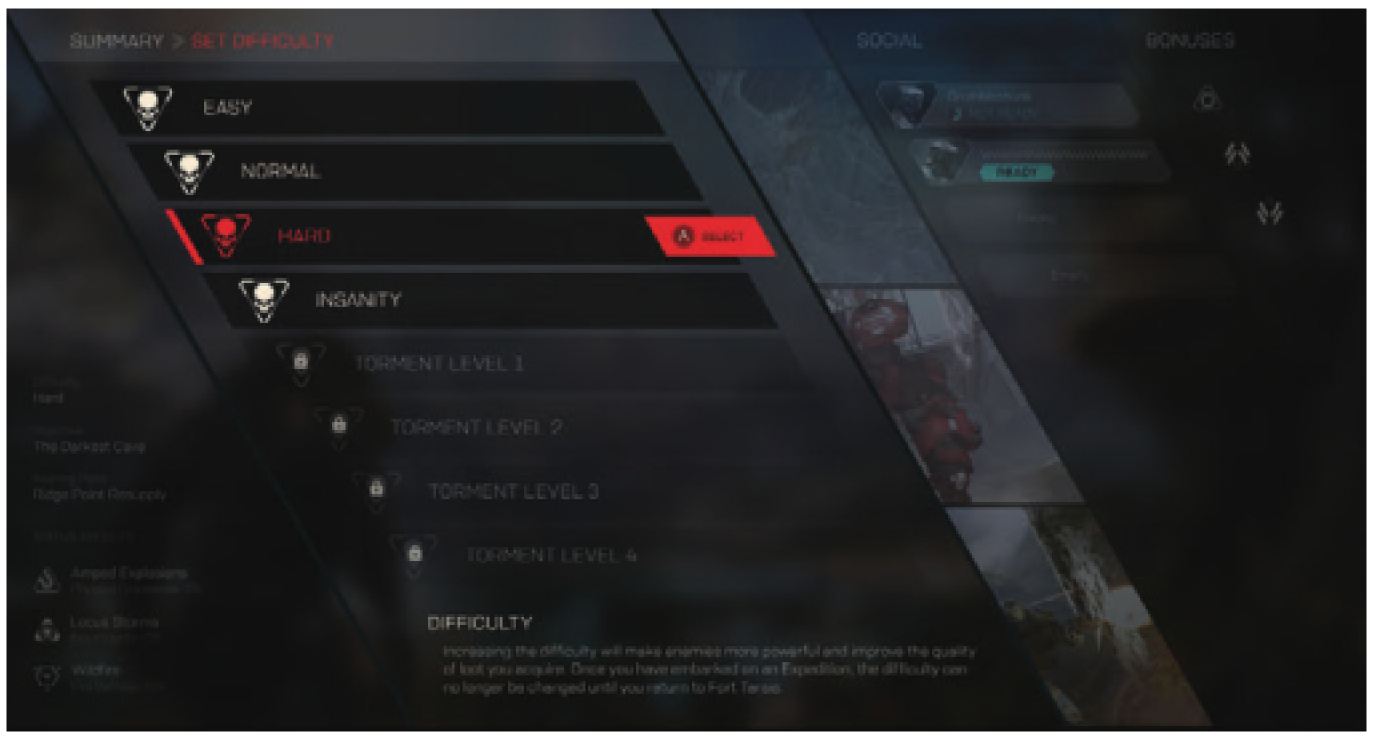
◀虽然在道具分类和机甲特写上和目前游戏当中的界面有一定分别，但在熔炉的界面当中，Jon Wofford的设计当中最有现代感的斜线风格界面结构被很好地保留了下来，就连道具LOGO上的极简设计风格也被沿袭了下来。



▲事典界面的设计沿袭了和熔炉类似的风格，但是斜线结构加入了标签页的设定，对于游戏作品当中词条项目一向量非常大的Bioware来说非常有意义，可以让读者更为清晰明了地查看词条，这个设计也在被优化后放在了游戏当中。

▶Jon Wofford设计的任务开始界面，和游戏当中的实际界面比起来，最大的差异应该是没有了左下角的数据罗列，而整体的界面结构基本上都被沿袭了下来，可见设计方案本身是非常成功的。





▶任务界面当中选择难度的子菜单，同样是被一定程度上继承到了游戏当中，不过进行了一定的简化，尤其是给后期玩家的挑战当中，宗师难度（设计方案里还被叫做“试炼难度”）从3个变成了4个，或许是预示着之后游戏里还会增加更为硬核的难度。

MUSIC COLLECTION
《游戏·人》第七十辑音乐收藏介绍



▶虾米音乐歌单

▶网易云音乐歌单

进入早春后，变化不断的天气让我们再次领略到大自然的这疏忽不定的“脾气”，春季里各式新作相继发售给玩家带来新一轮的视觉和听觉享受，在此期间还迎来了本年度的春节、情人节等节日，在这段假期稍长的时间里，编辑部众人又邂逅了什么样的美妙音乐，就让我们拭目以待吧。

序号	曲目	出自	演唱者
1	Slay the Spire	《杀戮尖塔》主题曲	-
2	Battle With the Champ	《杀戮尖塔》BOSS战音乐	-
3	aNubis	《机器人笔记Dash》插曲	铃木このみ
4	Unending blue	《世界末日症候群》插曲	木户衣吹
5	Crimson Cloud	《Crimson Cloud》单曲	-
6	euphoric field	《悠久之翼》片头曲	ELISA
7	Spitfires	《战地5》BGM	-
8	ラブ·ドラマティック（Love Dramatic）	《辉夜大小姐想让我告白～天才们的恋爱头脑战～》主题曲	铃木雅之 feat.伊原六花
9	Snowmobile Chase	《COD 现代战争2》BGM	-
10	Archange	《皇牌空战7 未知空域》BGM	-
11	Daredevil	《皇牌空战7 未知空域》BGM	-
12	Fighting Gold	《JOJO的奇妙冒险 黄金之风》主题曲	coda（小田和奏）
13	Funny Faces	专辑《COLLABORATED》收录曲	MONKEY MAJIK
14	P.S. RED I	《蜘蛛侠 平行宇宙》日语吹替版主题曲	TK from 凛として时雨

1 Slay the Spire 《杀戮尖塔》主题曲

作曲：Clark Aboud

2 Battle With the Champ 《杀戮尖塔》BOSS 战音乐

作曲：Clark Aboud





稀饭 推荐

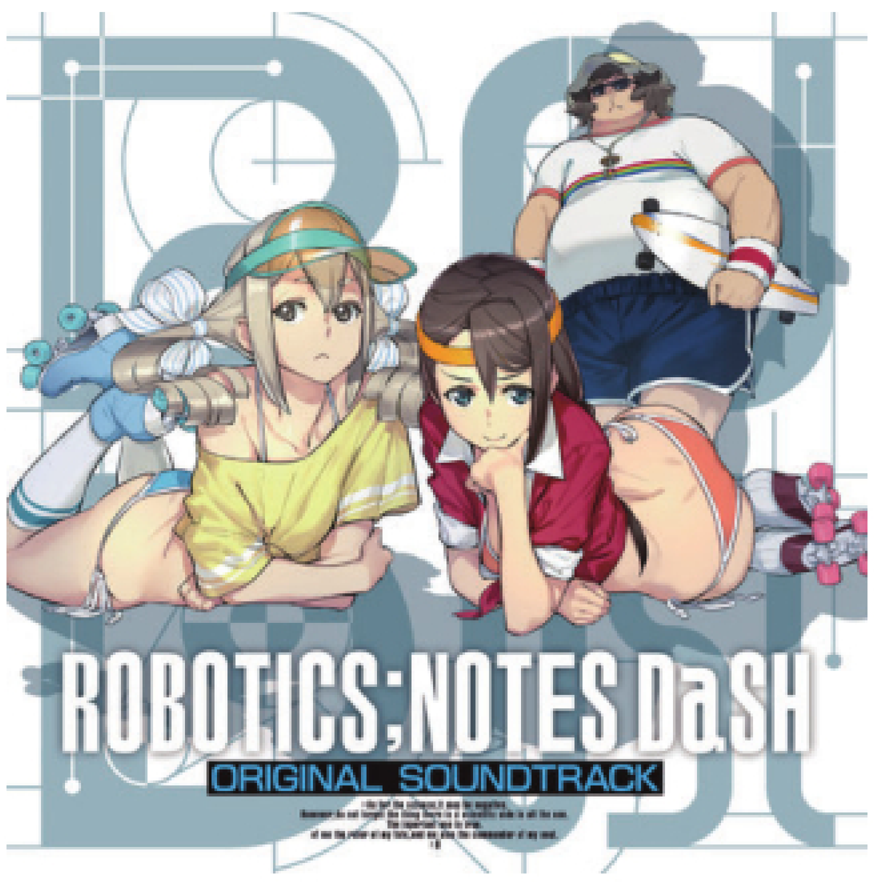
由 Mega Crit 工作室开发的《杀戮尖塔》可以被视为是近年独立游戏当中难得一见的“爆款”，使用卡牌配合 Rough-like 风格的攻关形式，打造出了难得一见的构筑套牌式闯关游戏。虽然游戏形式简单，但重复挑战的乐趣却无与伦比，在 Steam 上光是抢先体验阶段就获得了大量的好评，在 2019 年 1 月 23 日发售之后，还在 Metacritic 上获得了 89 分的媒体平均评分，可谓是真正意义上的以小博大。

但对于长期沉醉在“爬塔”过程中的玩家而言，这款作品最令人惊讶的，可能还是配乐的水准之高，很难让人想象出是一个独立游戏工作室的出品。实际上这些配乐都是出自于编曲家 Clark Aboud，他也是第一次为游戏进行配乐工作，效果非常惊人，考虑到他之前只为一些短片进行过配乐工作，能够有如此表现，的确令人赞叹。

本次推荐当中，我们选择了两首非常有代表性的歌曲，一首是游戏的主题曲，也是在标题画面当中响起的音乐，神秘而悠扬的前奏之后，节奏却而突然变得轻灵中带着一点诡秘，仿佛是在展示着探索高塔过程当中的未知和危险重重。另外一首则是玩家遭遇首个 BOSS 时会响起的配乐，激昂的节奏带起了首次大战时的情绪和气势，也预示着战斗将会考验玩家的牌组构筑合理性和战斗力，每一次听到，都让人忍不住要想来一盘昆——嗯哼，是来一盘《杀戮尖塔》！

3 aNubis NS/PS4 游戏《机器人笔记 Dash》插曲

作曲：志仓千代丸　　作词：志仓千代丸　　演唱：铃木このみ



暗の中で仅かにゆらめく光
孤独で淋しげな勇气
壁に描いた落书き
时空を超えて
握りしめたその手に
エメラルドのトリガー—

风の歌にノイズが混ざって
不协和音响くよ
特别でもヒーローでもない
キミが星の运命になる——

几千の时を飞び越え
せまるアヌビス

小さく膝を抱え震える
まばゆい光に包まれ
一つになれば
ボクらは
传说の勇者ガンヴァレル

真っ白の太阳
钝色の空
全てが梦であって欲しい

あの日君が歌った
见知らぬメロディ
不思议な强さになる
エメラルドのトリガ—

不气味なほど沉默のままで
侵略する支配者
体の奥
鼓动が叫ぶよ
キミが星の运命になる——

いにしえの扉が开き
せまるアヌビス
谁かの祈る声が闻こえる

まばゆい光に包まれ
一つになれば
ボクらは
传说の勇者ガンヴァレル

闭ざされた真実の歌
银河のメロディ
いつか未来の空へ 伝えたい

几千の时を飞び越え

せまるアヌビス
ボクらは
传说の勇者ガンヴァレル

在黑暗中摇曳的光芒
那是在孤独中被唤起的勇气
墙上画着的涂鸦
超越了时间与空间的束缚
如同紧握在手中的——
翠绿色的扳机

风中夹杂着些许的噪音
不和谐地在四周响起
平凡的你虽然不是所谓的“英雄”
却肩负起了这颗星球的命运

飞越了数千年的时光
迫近的阿努比斯
抱着瘦小的双膝不断颤抖的你
被耀眼的光芒所包围
只要同心协力
我们就是传说中的勇者钢巴雷尔

纯白的太阳
深灰色的天空
如果这一切全都是梦就好了

那一日你所吟唱的陌生旋律
蕴含着不可思议的力量
如同那翠绿色的扳机

在那令人毛骨悚然的沉默之中
面对侵略而来的支配者
在身体深处传来一阵战鼓般的擂动

你将肩负这颗星球的命运

古老的门扉已经开启
迫近的阿努比斯
不知何处传来了祈祷之声
被耀眼的光芒所包围
只要同心协力
我们就是传说中的勇者钢巴雷尔

被封印着的真实之歌
那是来自银河的旋律
总有一天会响彻未来的天空

飞越了数千年的时光
迫近的阿努比斯
我们就是传说中的勇者钢巴雷尔



《aNubis》并非是《机器人笔记 Dash》原创曲目，早在 2016 年便曾作为アニソン CLUB!-N 的主题曲登上了舞台，但这并不代表它与游戏毫无关联，相反整首歌的内容都是以贯穿“《机器人笔记》系列”两部作品的虚构动画《钢巴雷尔》为主题所撰写出来的。正因为如此，作为一部虚构动画的主题曲，《aNubis》的曲风有着强烈的“动漫感”，这不仅体现在歌词上的“中二”，同时热血的风格配合抓耳的旋律，再加上铃木このみ高亢的声调，让听者仿佛置身于《钢巴雷尔》的世界中，跟随开着巨大机甲的主人公们一同为整个世界的和平而战。

4 Unending blue NS/PS4/PSV 游戏《世界末日症候群》插曲

作曲：杉本善德　作词：杉本善德　演唱：木户衣吹

In this sudden silence
Find out Limits of BULE
Brand new wave is coming
Brand new wave is...

「限りなきものなど无いよ」と、嗫いた
この夏の日も　きっと、そうで

雪の様なガズラの甘い蜜を求め
裸足のまま飞び出そう
リズムを刻んだ鼓动と时间の音
もっと远くへ
心が、ねぇ波打つの　止めどない日差しが照らした

青と白の忧い缠うシルエット
影と足迹さえも、砂に溶ける
この世界の果てを知らなくても
大人しい空は、ただ　今も见守ってるかな?

眩晕みたいなほど水面が摇れていた
水しぶきの乱反射
汗ばむ太阳　眩しさや煌めきは、
入道云　见失うより早く
明日行きの黎明纺いだ

青と摆のコントラストの下
枯れることない花を探しに行こう
この景色が变わるときが来ても
大人しく空は、まだ　それも见守ってるかな?

止まったままの刻が动いた
未来、过去、イマ
「忘れないよ」

憧れてた眩しすぎる日々は
やがて远回りでも系がるから
例え、それが云の果てだろうと
希望の火を灯せば　たどり着ける

青と白の忧い缠うシルエット
影と足迹さえも、砂に溶ける
この世界の果てを知らなくても
大人しい空が、ほら　今を见守っているなら
いつも、永远を誓うよ

In this sudden silence
Find out Limits of BULE
Brand new wave is coming
Brand new wave is...

在突如其来的寂静之中
寻找那湛蓝的界限
崭新的浪潮即将来临
崭新的浪潮即将……

“没有永无止尽的事物哦”
这样嗫嚅道
这个夏日一定也是如此

为了寻找那如雪纽蔓的甘甜可口
光着脚就飞奔而出
伴随着有节奏的鼓动和时间之音
传递到更远的地方
在阳光永无止境地照耀下
心中开始掀起了波澜

被蓝白色的忧郁所缠绕着的剪影
连同足迹一起溶入了砂土中
纵然不知道这个世界的尽头在何处
只是这片宁静的天空
如今还能够守护我吗?

水面摇曳起的反光令人目眩
水花溅起的漫反射
令人流汗的太阳，发着明灿灿的光芒
在积雨云即将消失之前更早地
编织出通往另一天的黎明

在蓝与白的映照下
去寻找那些永不枯萎的花朵
即使这些景色终会改变
这片宁静的天空
还能够守护这里吗?

停止的时间开始流动
未来、过去、现在
“不要忘记哦”

那些憧憬着的令人目眩的每一天
即便有些插曲但终会相连



假如那就是云之彼端
只要点起希望之火，就一定能够到达

被蓝白色的忧郁所缠绕着的剪影
连同足迹一起溶入了沙中
纵然不知道这个世界的尽头在何处
这片宁静的天空
如果能够守护现在的话
我会一直誓约到永远

在突如其来的寂静之中
寻找那湛蓝的界限
崭新的浪潮即将来临
崭新的浪潮即将……



《Unending blue》是文字冒险游戏《世界末日症候群》的插曲，由游戏中的角色二阶堂玲衣的 cv 木户衣吹献唱。由于二阶堂玲衣在游戏中被设定为国民偶像团体“绝对绝命 Panda”的 Center，因此这首歌也不可避免地带上了浓浓的偶像风格。与游戏整体给人的映像大不相同，《Unending blue》带给人的是一种积极向上的感觉，尽管歌曲前后的低语部分稍显沉闷，但很快便被主体部分强烈的节奏感以及歌词中无时无刻不散发出来的那股希望之光所覆盖，有着将听者的积郁一扫而空的魔力。正如这个偶像团体的名言：“绝体绝命——但并不代表一切终结！从现在开始，燃烧我们的灵魂！”

5 Crimson Cloud 《Crimson Cloud》单曲
作词：Jeff Rona 作曲：Jeff Rona

Savior! Bloodstain! Hellfire! Shadow!
Heaven on a landslide!
Savior! Bloodstain! Hellfire! Shadow!
Heaven on a landslide!

If you have to ask, it's too late
Somewhere in between, your character grace
An eye on fantasy, touching nails
Sparks fly, off of me and onto you
Brothers in the dark, fight for your life!
Devils in the dark, fight for your life!
Fight for your life! Fight for your life!

Savior! Bloodstain! Hellfire! Shadow!
Heaven on a landslide!
Savior! Bloodstain! Hellfire! Shadow!
Heaven on a landslide!

Devil in my blood, living on the edge
Split myself in two, death is all around
Summoning the power, drag myself through pain
Blood spills, off of me and on to you
Brothers in the dark, fight for your life!
Devils in the dark, fight for your life!
Fight for your life! Fight for your life!

Savior! Bloodstain! Hellfire! Shadow!
Heaven on a landslide!
Savior! Bloodstain! Hellfire! Shadow!
Heaven on a landslide!

Crimson cloud! Evening sky!
Crimson cloud! Evening sky!

Savior! Bloodstain! Hellfire! Shadow!
Heaven on a landslide!
Savior! Bloodstain! Hellfire! Shadow!
Heaven on a landslide!
Savior! Bloodstain! Hellfire! Shadow!
Heaven on a landslide!
Savior! Bloodstain! Hellfire! Shadow!
Heaven on a landslide!

上帝！血液！狱火！暗影！
天堂正被毁灭！
上帝！血液！狱火！暗影！
天国正在崩塌！

你的问题提的太晚
你的魅力介于这两者之间
抚摸着指甲注视幻境
我身上飞溅的火花落在你的身上
黑暗中的手足，为生命而战！
黑暗中的恶魔，为生命而战！
为你们的生命而战！为你们的生命而战！

上帝！血液！狱火！暗影！
天堂正被毁灭！
上帝！血液！狱火！暗影！
天国正在崩塌！

血液中的恶魔游离在我周围
将自身一分为二陷入死亡
在痛苦挣扎中获得力量
我身上血液流淌进你的身体
黑暗中的手足，为生命而战！
黑暗中的恶魔，为生命而战！
为你们的生命而战！为你们的生命而战！

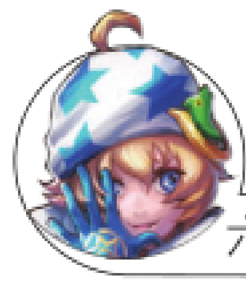
上帝！血液！狱火！暗影！
天堂正被毁灭！
上帝！血液！狱火！暗影！
天国正在崩塌！

绯红之雾！黑夜之空！
绯红之雾！黑夜之空！

上帝！血液！狱火！暗影！
天堂正被毁灭！
上帝！血液！狱火！暗影！
天国正在崩塌！



上帝！血液！狱火！暗影！
天堂正被毁灭！
上帝！血液！狱火！暗影！
天国正在崩塌！



六等星 推荐

除了大家百听不厌的《devil trigger》外，V的战斗曲 Crimson Cloud 同样令我印象深刻，作为除游戏外不怎么喜欢听这种风格音乐的人而言，这首歌出奇的对口味。空灵女声的嘶吼直接将歌曲的意境贯穿进内心，而歌词也完美诠释了V这名角色。如果玩家已经体验完了剧情更能感受到其中的包含的情感。

6 euphoric field TV 动画《悠久之翼》片头曲
作曲：天门 作词：酒井伸和、西田惠美 演唱：ELISA



夕暗迫る街の景色に 伫む独りで
霞む空 揺らぐ空气さえ
ずっと何か探して

沈む暗い夜の
向こうへ走りだす

高鸣る胸の鼓动 振り切るゲージ
溢れる泪を蹴散らせ
梦つかんで

言叶にならない昨日には 心隐してる
无くした色 とり返すのは
切れた糸系ぐよう

消えた音を紡ぐ
勇气を揺り起こす

忘れたくない想い 二人のメモリー—
あなたと作る未来 覚えていて

希望に光る翼を 见つけ出すからきっと
いつか新しい世界に はばたけるの

在渐入暮色的街景中独自伫立
朦胧的天空摇动的空气
一直好像在寻找着什么

向着渐沉的夜色另一端
努力奔跑

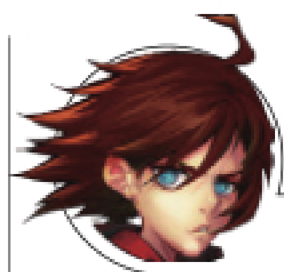
高鸣的心跳超越了刻度
挥散溢满的泪水
将梦想握在手中

将无法化作言语的昨天藏在心里
唤回失去的色彩的是
重连的断线

重纺消失的音符
唤醒心中的勇气

不想遗忘的两个人的记忆
铭记你创造出的未来

若能找到希望的光之羽翼
有朝一日定能向着新世界展翅高飞



沐枫 推荐

虽然知道如今 Gal 业界不景气，但近日惊闻 minori 倒闭心里还是咯噔一下，重新翻出大沼心与 minori 强强联合的《悠久之翼》第一季的动画，再听本曲时不禁感慨良多。《euphoric field》是那种仅仅听一次就让人过耳难忘的曲子，其曲旋律上采用了先抑后扬的王道模式，前期歌曲尽量减少伴奏乐器以烘托人声，让歌手 ELISA 诉说般将歌词娓娓道来，但迅捷有力的小提琴与逐渐加速的架子鼓鼓点跟进后，乐曲与前部分形成了鲜明的反差，这种热度的急速爬升让曲子极富冲击力，使歌词想要表达的鼓起勇气冲开束缚的感觉表达的淋漓尽致。

7 Spitfires 《战地 5》BGM

作曲：Johan Soderqvist





沐枫 推荐

因为《战地 5》菜单页面的背景音乐是随机的，所以不是每次都能碰到该曲，但每次遇到这首曲子的时候总让人忍住听完才离开，因为相较之其他几首描绘危机四伏战场的背景音乐，这个由经典曲目变奏的《Spitfires》更显示出一种直面战斗的勇气，在战斗之前已经然人热血沸腾。本曲虽然与过去一样大量采用了号声，但终归号的低位有所下降，取而代之的是长笛的加入，这样整个曲风为之一变，给人一种雄浑之中带着一丝细腻的特殊感觉。

8 ラブ・ドラマティック（Love Dramatic）

《辉夜大小姐想让我告白～天才们的恋爱头脑战～》OP

作曲：水野良树　作词：水野良树　演唱：铃木雅之 feat. 伊原六花

OH LOVE ME
MISTER OH MISTER
梦じゃないなら听かせて
ねえ MISTER もうMISTER
焦らされるほど切ない

想いだけが暴れだす
その视线に负けそうになる
ふたりだけの 危ないGAME

Love is War
Love is War
Love is War

踊らせて ドラマティックはこれから
いじわるな恋の予感 しびれる

触れた指の先が运命を待ちわびている
あなたに言わせたい
心の壁を
やぶる爱の告白

OH LOVE ME
MISTER OH MISTER
梦じゃないなら听かせて
ねえ MISTER もう MISTER
焦らされるほど切ない

想いだけが暴れだす
その视线に负けそうになる
ふたりだけの 危ないGAME

Love is War
Love is War
Love is War

惑わせて その气が无いそぶりで
お互いに驱け引きを演じてる

古い映画のような
优しい结末はいらない
嘘さえ拒まない
爱に抱かれて
もっと坏れてみたい

OH LOVE ME
MISTER OH MISTER
きれいな横颜 魅せて
ねえ MISTER もう MISTER
くちづけまでが远くて

美しさに隐された
ピュアなだけじゃない瞳に
饮み込まれる 危ないGAME

Love is War
Love is War
Love is War

あなたはいつまで
こたえ言わないの
爱の秘密いますぐ明かして

OH LOVE ME
MISTER OH MISTER
梦じゃないなら听かせて
ねえ MISTER もう MISTER
あなたの爱しい声で

想いはもう止まらない
いっそすべて夺い去って
ふたりだけの 危ないGAME

Love is War
Love is War
Love is War
(x3)

OH LOVE ME
MISTER OH MISTER
如果这不是梦 就让我听听
呐 MISTER 啊MISTER
心情愈发烦躁不安

我心中的思念逐渐失去控制
感觉就要败倒在你的目光之下
只属于二人的危险游戏

恋爱就是战争
恋爱就是战争
恋爱就是战争

舞动起来 如同戏剧一般的日常即将开幕
恋爱的预感让我不安 又让我沉醉其中

指尖碰到的是等待已久的命运
想让你道出
能够击破心中坚壁的
那句爱的告白

OH LOVE ME
MISTER OH MISTER
如果这不是梦 就让我听听
呐 MISTER 啊MISTER
心情愈发烦躁不安

我心中的思念逐渐失去控制
感觉就要败倒在你的目光之下
只属于二人的危险游戏

故作正经地误导对方
心理上的较量永不停息

我不需要
老套电影中的 所谓完美结局
即便是谎言也好
我渴望着被爱包围
想就这样崩坏下去

OH LOVE ME
MISTER OH MISTER
被你那俊美的侧颜 所深深吸引
呐 MISTER 啊MISTER
离那一吻还非常遥远

你的美丽隐藏在
那纯洁的双眼中
仿佛要被吸入其中 那危险游戏

恋爱就是战争
恋爱就是战争
恋爱就是战争

你到什么时候
才会坦白
现在立刻向我坦白你心中的爱的秘密

OH LOVE ME
OH LOVE ME
MISTER OH MISTER
如果这不是梦 就让我听听
你那可爱的声音

无法抑制的感情
干脆把一切都夺走
只属于二人的危险游戏

恋爱就是战争
恋爱就是战争
恋爱就是战争
(x3)





三日月 推荐

作为一月新番中素质最高的一部动画，《辉夜大小姐想让我告白～天才们的恋爱头脑战～》以其出色的作画和搞笑的剧本获得了不俗的人气，而昭和风的片头曲更是让人印象深刻。75 年出道的演唱者铃木雅之是日本老牌情歌歌手，性感的小胡子和墨镜是他的特征。这除了是他时隔三年的新单曲以外，还是他第一次为动画演唱歌曲。除了演唱者以外，负责作曲和作词的水野良树是日本音乐团体生物股长的团长，实力也是有目共睹。强强联合的结果就是超高的单曲质量，昭和的曲风并没有因为时代而给动画本身带来任何违和感，旋律带有魔性的同时朗朗上口。

9 Snowmobile Chase 《COD 现代战争 2》BGM
作曲：Lorne Balfe




三日月 推荐

《COD 现代战争 2》能成为系列最经典的一作，除了出众的游戏素质以外，由 Lorne Balfe 和 Hans Zimmer（汉斯·季默）联合创作的的配乐也为本作添色不少。后者的大名想必无需作太多的介绍，Lorne Balfe 也是为业界老兵，他曾为《孤岛危机 2》、《刺客信条 启示录》、《刺客信条Ⅲ》、《超凡双生》等游戏配乐。《Snowmobile Chase》顾名思义，首次出现在了“Cliffhanger”关卡最后的逃脱部分中，玩家扮演 Roach 驾驶着雪地摩托和 Soap 往山坡下冲去。配乐的节奏相当急促，营造出了从大军包围中逃出生天的那种紧张的氛围。这个配乐也因此被用到“The Enemy of My Enemy”中，玩家扮演 Soap 和“钱队”Price 一起驾驶着吉普车冲到由队友驾驶的运输机上时，这个配乐再次出现。今年为《COD 现代战争 2》发售 10 周年，除了有传闻透露今年的《COD》将是《现代战争》新作以外，《COD 现代战争 2》的重制版也出现在了欧洲游戏评级网站上，或许今年的什么时候，我们就能再次听到这首熟悉的配乐了。

10 Archange 《皇牌空战 7 未知空域》BGM
作曲：小林启树


水无月 推荐

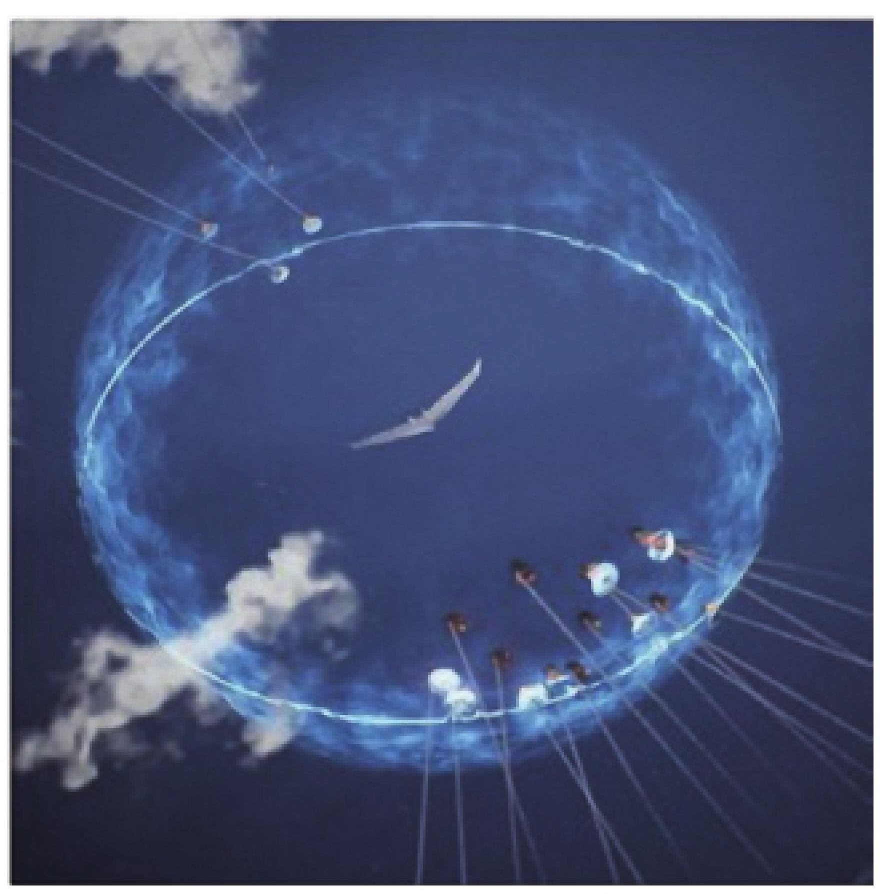
“《皇牌空战》系列”的音乐一直都以优秀的素质为玩家津津乐道，而在最新作《皇牌空战 7 未知天际》中，系列招牌作曲家小林启树也依旧为玩家们带来了许多令人印象深刻的音乐。本期《游戏人》我将为大家介绍本作的两首 BGM。第一首“Archange”是第 18 关对决米迦伊（Mr.X）的战斗 BGM。这首曲子以近似于教堂圣歌一般的男声合唱开场，为驾驶着原创战机 X-02S 的米哈伊的登场铺足了气氛，也非常符合其作为一个小国国王的身分。而开篇结束后曲调瞬间改变男女声交织在一起快节奏咏叹调，最大程度地衬托了这场一对一空中对决的激烈。米迦伊作为一国之主，在自己的国家被爱尔吉亚合并之后，没有选择优越富足的王族赋闲生活，而是满怀着对飞行的无限热爱，以平民身分参军并一步步成为了爱尔吉亚空军的王牌飞行员。米哈伊也深知自己的人生意义只能在天空中追寻，无法引导追随自己的年轻人，因此在希拉吉王国受到攻击时让 SOL 队的其他队员撤退，自己选择单枪匹马和主人公对决，而这首 BGM 最后愈发急促的旋律也预示了他的最终结局。



11 Daredevil 《皇牌空战 7 未知空域》BGM
作曲：小林启树


水无月 推荐

“Daredevil”是《皇牌空战 7 未知空域》第 19 关迎击军械巨鸟的 BGM，这首长达 5 分钟的曲子完美地向玩家讲述了这场整个游戏中最为庞大壮丽的大空战的前因后果。为了应对无人机的威胁，各国的有识之士们放弃了因国籍不同而带来的不同成见，齐心协力迎战失控的无人机部队。在 BGM 的最初 1 分多钟都是相对低沉和压抑的曲调，刻意渲染了内藏了无数的无人机，拥有空中炸裂弹、近距离防空导弹和高精度激光炮等强大火力，以及可以依靠轨道电梯供电而实现无补给永动的军械巨鸟所带给联军的强大压迫感。而从 1 分 10 秒左右开始，BGM 中出现缓慢而低沉的女声，仿佛是唱给本次空战中牺牲的将士们的挽歌。随后旋律逐渐急促而高昂，天空中包括逐渐在内的各国飞行员想方设法消灭一架架无人机，而包括公主和废铁女王在内的地面的人们也在用自己的方式战斗，随着公主切断了轨道电梯的主电源。军械巨鸟的防护罩失效，各国的战机向军械巨鸟一齐发射导弹，同时响起的便是 3 分 10 秒这段女高音主旋律，在一瞬间让人的情绪彻底释放，达到满点，编曲者的功力在此可见一般。随着机翼上有着三条痕迹的战机俯冲而下，仿如灯塔之光带领全员开展最后的决战，也正符合第 19 关“Lighthouse”这个标题。这首曲子被一致评为本作的第一神曲，对于每一位玩过游戏的玩家来说想必会感受更深。



12 Fighting Gold《JOJO的奇妙冒险 黄金之风》主题曲

作曲：大森俊之 作词：及川眠子 演唱：coda（小田和奏）

梦を缚り付ける
重たい运命の意志に
まるで押し溃されて

何処にも逃げられない
ひたすら足搔きながら
だけど谛めない

瓦砾の底に埋もれた 希望のカケラたち
きっとこの手で 见つけ出すさ
世界を変えるために

Fighting Gold
自分の道を信じたものだけが
いつか辉ける 命の限り

神にも逆らい 战い续ける
不屈の魂たちよ
Fighting Gold

祈るよりもただ
求められるのは
前へと进む心

地べたを这いながら
见上げたあの空の
星を捕まえるんだ

谁も知らない未来へ 揺るぎない绊と
伤だらけの 觉悟もまた
抱き缔めて歩き出せ

Fighting Gold
光を放て 全てを涂りつぶせ
情热の色で 怒りも罪も

力に変えたなら 今を生き抜くのさ
俺达なりの正义で
Fighting Gold

安らぎに 背中を向けて

Fighting Gold
自分の道を信じたものだけが
いつか辉ける 命の限り

神にも逆らい 战い续ける
不屈の魂たちよ
Fighting Gold

梦想被沉重的宿命意志所束缚
沉重得快要喘不过气

命运无处可躲
惟有不断抗争
却从未想过要放弃

瓦砾之中埋藏的希望碎片
我定会亲手将希望悉数挖出
只为改变这个世界

Fighting Gold
相信自己的心
惟有如此方能闪耀

终尽此生 也要与神抗争到底
不屈的灵魂们啊
Fighting Gold

与其祈祷
不如拥有一颗
勇往直前的心

即便在地面上艰难前行
也要仰望那片星空
并拥抱群星的闪耀

与那些羁绊一起
向着未知的未来前进
即便伤痕累累 也要有所觉悟
齐心协力 向前迈步

Fighting Gold
光芒绽放 将全部都给涂满
用热情的颜色 怒火与罪孽

用自己的双手去扭转 才能够挺过千难万险
这是我们的正义
Fighting Gold

心如止水一般 向着黄金大道

Fighting Gold
相信自己的心
惟有如此方能闪耀

终尽此生 也要与神抗争到底
不屈的灵魂们啊
Fighting Gold





“《JOJO的奇妙冒险》系列”的主题曲有一种魔力，那就是越听越好听，越听越带劲。随着故事的发展，更是能对歌词表达出来的内容有进一步的认识

，这首《Fighting Gold》更是如此！事实上，本季的这首主题曲也是大有来头。这首歌的演唱者是负责过《JOJO的奇妙冒险 战斗潮流》主题曲《BLOODY STREAM》的Coda（小田和奏），而作曲和作词则分别是大森俊之和及川眠子，这两人另一个著名的作品便是《残酷天使的行动纲领》。如此豪华的阵容也难怪粉丝们会在开播前就对这首主题曲报以期待了。歌词中反复出现的“Fighting Gold”既是本作的副标题，也是本作的精神内涵。反复的吟唱与呐喊让整首歌曲充满了力量，更让本作的主题得到了升华。

13 Funny Faces 专辑《COLLABORATED》收录曲

作曲：MONKEY MAJIK / THE CHARM PARK
作词：MONKEY MAJIK / THE CHARM PARK 演唱：MONKEY MAJIK



Some people call me crazy
I leave it up to you
Never felt this amazing
There is no need to be shy
Just show me your funny faces

This is the day
We've waited
You're oh so beautiful
Don't be so complicated
Just show the world how you shine
And show your funny faces

You always make me smile
You get me every time
I love your funny faces
Just show your funny faces
You don't know how much you shine
You're always on my mind
Though we're from different places
Together we're amazing
And in the worst of times
You give me strength to climb
Even though we're in lonely places
You cheer me up with a funny face

见惚れるぐらい美しい君
心の奥の笑颜を见ていたい
Baby you're amazing

朝の瞳は心映す
Forget about your makeup
その辉きが久しぶりのあなた

饰らないまま 素颜のまま
I love your funny faces
Show your funny faces
饰らないまま 仆らのまま
Though we're from different places
Together we're amazing

どんな时も 笑い合いたい
周りは气にしないで
You cheer me up with that funny face

Will you be there for me love ?
Even when I'm old and can't walk around
Will you hold my hand ?
Every day every night
Come rain or shine oh my brightest light
I'll be there for you

I still have your smile painted on my heart
And you came and you made a new place to belong

You always make me smile
You get me every time
I love your funny faces
Just show your funny faces
You don't know how much you shine
You're always on my mind
Though we're from different places
Together we're amazing
And in the worst of times
You give me strength to climb
Even though we're in lonely places
You cheer me up with a funny face

有的人说我太疯狂
我将这句话原话奉还
永远不要为此而惊叹
没有必要因此而害羞
你只要向我做个鬼脸就好

就是今天
我们一直在等待的日子
你是那么的美丽
所以不必想得太复杂
告诉世界你有多么的闪耀
以及秀出你的鬼脸

你总是能给我带来笑容
每次都能抓住我的心
我爱你那张鬼脸
所以尽管将它展示出来
你远比你所知道的要闪耀
缠绕在我的心头
即便我们来自不同的地方
但能与你相遇实在是太美妙了
在我最糟糕的时候
你给予了我再攀高峰的力量
即便我们天各一方
你那张鬼脸还是能让我笑出声

你美的让人出神
想看见你发自内心的笑容
宝贝你实在是太美妙了

清晨的瞳孔映照出内心
忘了那些妆容吧
你那份光辉实在是久违了

就这样无需装饰 就这样保持素颜
我爱你的鬼脸
秀出你的鬼脸
就这样无需装饰 我们就是我们
即便我们来自不同的地方
但能与你相遇实在是太美妙了
无论何时都想看见你的笑容
所以不必在意周遭的目光
你那张鬼脸总是能让我发笑

你会在那等我吗
即便那时我已不再年轻 无法四处行走
你还会握着我的手吗
每日每夜
无论刮风还是下雨
我都会在那等你

我的心中仍留有你的笑容
你已经在这里创建出了只属于你的一片空间

你总是能给我带来笑容
每次都能抓住我的心
我爱你那张鬼脸
所以尽管将它展示出来
你远比你所知道的要闪耀
缠绕在我的心头
即便我们来自不同的地方
但能与你相遇实在是太美妙了
在我最糟糕的时候
你给予了我再攀高峰的力量
即便我们天各一方
你那张鬼脸还是能让我笑出声



松风 推荐

正如专辑名所言，这张3月发售的MONKEY MAJIK（猴子把戏，以下简称MM）新专主题就是“合作”，除开几首Remix之外所有歌曲都与其他的组合/歌手合力创作，以至于能在一张专辑中呈现出了好几种不同于以往的曲风，本次推荐的就是与实力派歌手THE CHARM PARK协力完成的《Funny Faces》。

CHARM素来以“新世代的POP巨匠”为卖点，并亲自负责作曲、作词、演唱，歌曲多偏细腻抒情。有意思的是，因为有着在外国生活的经验，所以他与MONKEY MAJIK的主唱一样有着非常标准的英语口音，在演唱日英双语歌时表现颇佳。

14 P.S. RED I 《蜘蛛侠 平行宇宙》日语吹替版主题曲

作曲：TK from 凛として时雨　　作词：TK from 凛として时雨
演唱：TK from 凛として时雨



I' m a Hero I' m a Hero
止めないで赤の咒文を
Revolution Revolution
臆病な仆を坏して

もう惩り惩り 惊愕の迟延行为
I も My も Me も 悩めるノ - マルな People
ねえ アイデンティティ 答えを闻いてもいい？
无知な自分は Crazy 啮んで Amazing

仆は孤独で弱气な Spy だ
もうどうしようもないことが Spiral
ねえ 通りすがりの Sniper
仆の心を击ち抜いてみないかい?

そう时々 究极の自问自暴期
Peace も Time も Perfect も Karma も消えた时
ねえ 仆は独り？ねえ 谁かが降临？
未知の次元に Falling 今日は re:Birthday?

Am I a Hero? Am I a Hero?
止めないで青の魔法を
Evolution Evolution
臆病な仆を坏して

いつかここから飞び降りてみたいな
仆の强さを信じられたら
いつかここから飞び立ってみたいな
仆の弱さは云に溶かして

青が目觉めて仆を侵すんだ
赤が仆の孤独を坏すんだ

Break Up 动けない自分と
Wake Up 隐された自分が
今走り出す

仆は奇迹を掴んだ Spider
仆は光を盗んだ Spy だ
世界を睨む不自由の女神よ
支配は失败だ

我是个英雄 我是个英雄
别让那红色的咒语停下来
革命啊 革命
将胆小懦弱的我摧毁殆尽吧

已经受够了拖拖拉拉
I 也好 My 也好 Me 也罢 都不过是个普通人类
我说 可以问问你的真实身份吗?
无知的自己是如此的疯狂 仔细思考后又大吃一惊

我不过是个孤独而又懦弱的间谍 (Spy)
无可奈何的事情急剧增加（Spiral）
我说 路过的狙击手（Sniper）
要来试试射穿我的心脏吗?

有时会陷入一段究极的自问自暴期
在和平、时间、完美、业报都消失的时候
我会变成孤身一人吗? 有谁会降临吗?
坠向未知的次元 今天会是我的新生吗?

我是个英雄吗? 我是个英雄吗?
别让那蓝色的咒语停下来
进化啊 进化
将胆小懦弱的我摧毁殆尽吧

总有一天我将在这里跃身而下
待我强大到值得你们信任的时候
总有一天我将在这里跃身而下
让我的脆弱在那天边的云彩中溶化
觉醒后的蓝色侵入我的的身体
而红色则带走我的孤独

与动弹不得的自己说声再见
醒来吧潜藏于深处的自我
现在就是行动的时候了

我就是手握奇迹的蜘蛛（Spider）
我就是盗走光明的间谍 (Spy)
盯上世界的不自由女神啊
你的支配失败了


松风 推荐

在夺得 2018 年奥斯卡最佳动画长片的大奖后，《蜘蛛侠 平行宇宙》才在日本姗姗来迟，随之而来的还有这首为日语吹替版特别创作的主题曲《P.S. RED I》。不得不说这首曲与原版在各方面都差别巨大，字里行间都透露出一股独特的日式风味。但激昂的曲调搭配上悠木碧、高桥李依等声优的倾情演出，在看惯了英文原版之后也别有一番乐趣。而 TK 与上一曲中提及的 THE CHARM PARK 一样都是位才子，身为知名乐队凛として时雨的主唱兼吉他手，不但一手包办了乐队内所有歌曲的作词作曲，甚至还会参与后期制作以及歌曲录制等工作。而早年为动画《东京食种》创作的歌曲《unravel》更是大受好评，成功地将自己的事业推向新高峰。



PlayStation专门志Pro

VOL. 6

全彩大16开208页+DVD光盘

● 收录游戏攻略

《王国之心Ⅲ》日美双版本详尽攻略

《审判之眼 死神的遗言》详尽攻略&如龙工作室历史回顾

皇牌空战7 未知天际 | 噬神者3 | 灵魂能力Ⅵ

勇者斗恶龙 建造者2 破坏神席德与空荡岛

● 光盘收录

《鬼泣5》媒体试玩报告

《审判之眼 死神的遗言》主要出演人员制作花絮&访谈

定价 48元 包邮

现已全国上市!

淘宝端扫码购买

生化危机 二十年典藏·增补版



全彩大16开 200页以上精彩内容

《生化危机2 重制版》珍藏攻略

- 全地图资料
- 全收集流程
- 速攻打法
- 额外模式
- DLC补完
- 成就/奖杯要点
- 联动网站RE.NET

系列文化漫谈

- 《生化危机7》详尽回顾
- 《生化危机2 重制版》开发始末
- 《逃出生天》等文件档案补完计划
- CG电影《复仇》、官方漫画《天堂岛》
- 音乐剧《盖亚之声》、舞台剧《THE Experience》

更多深度文章，敬请期待!

淘宝端扫码购买

定价 58元 包邮

3月下旬，全国上市!

"原版+增补版"

限时优惠套装，欲购从速!



生化危机 二十年典藏

*《生化危机 二十年典藏》再版与原版相比没有增删;《增补版》和原版的内容不重复



《生化》全系列资料大百科!

纸质 全面优化!

封面工艺 改进!

全彩大16开 408页 超详实内容!

系列发展： 二十年游戏作品完全收录

周边衍生： 电影、漫画、小说等周边巡礼

剧情年表： 纵览系列故事发展历程

人物介绍： 近百名登场角色生涯履历

怪物资料： 超过两百种怪物资料档案

文件档案： 主要作品文档尽数翻译

定价 98元 包邮

加印再版，现已上市!

淘宝端扫码购买

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2019
第壹季
UCG



【游戏剧场】“塞莱斯特山”——一场直面自己的心灵之旅

【游戏剧场】在“无尽”的冒险的背后——《无尽传说 艾尔文年代记》(九)

【游戏剧场】旅人们的回忆·下——《八道旅人》剧情小说第三辑

更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn

UCG专辑 昂扬 光盘定价：28元

本手册随盘附赠不能单独销售